



# FORMULA 1

## РЕПОРТАЖ С РОДИНЫ FERRARI

**Scuderia Ferrari  
Marlboro**



**Jaguar Racing**



**Mild Seven Benetton  
Renault**



**(game)land**

ISSN 1609-1000



9 771609 100002 09 >

# FF SPIRITS WITHIN





# КАПИТАН ЗОД ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

ВСЬ ТИРАЖ УКОМПЛЕКТОВАН СПЕЦИАЛЬНЫМ ВЫПУСКОМ  
ЖУРНАЛА "СТРАНА ИГР", ПОСВЯЩЕННЫМ ИГРЕ  
Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ.

КУПИ ИГРУ — ПОЛУЧИ ПРИЗ!

ФУТБОЛКИ "Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ",

КРУЖКИ "GAMELAND",

ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ИГРЫ.

A detailed illustration of the character Captain ZOD. He is a large, metallic, humanoid figure with a cowboy hat. His chest is open, revealing a red, fleshy interior with a small American flag and the text "CAPTAIN ZOD". He is set against a background of intense orange and yellow flames. At the bottom of the image, there are silhouettes of tanks and other military vehicles.

В ПРОДАЖЕ  
В МАГАЗИНАХ  
И ЖУРНАЛЬНЫХ  
КИОСКАХ ГОРОДА

# СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАЙТЕСЬ В КОМПАНИЮ "СОФТ КЛУБ",  
ТЕЛ. 232-6952, E-MAIL: SALES@SOFTCLUB.RU







R U S S I A N  
**GAMESHOW**

РОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА

**ТЫ ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ  
ВСЕ ОБ ИГРАХ?**

**4-7  
ОКТАБРЯ**

2001 года  
отель "АЭРОСТАР"  
Ленинградский пр. 37  
м. Динамо  
тел. (098) 217-3846  
[www.eradvd.ru](http://www.eradvd.ru)



- Первая игровая выставка в России
- Участвуют все известные отечественные разработчики и издатели компьютерных игр.
- Место встречи производителей и потребителей игровой индустрии.

ОРГАНИЗАТОРЫ



**(game)land**

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ

СТРАНА ИГР **PlayStation** Россия





# СОДЕРЖАНИЕ:

## 12-17 COVER STORY



*Formula 1 — королевские гонки. Для кого-то это просто очередной способ убить время, а кто-то сходит с ума при одном лишь упоминании об очередном заезде. И сегодня мы представляем вам репортаж почетного редактора "ОРМ Россия" Романова Б. непосредственно с места событий — Италия, знаменитый автодром Монца. Встречайте!*



*Болиды Ferrari вновь на вершине Олимпа, правда, в основном благодаря гению Михаэля Шумахера.*

Здравствуйтесь, уважаемые читатели!

Вероятно, стоит большинство из вас поздравить с наступлением нового учебного года. Однако я уверен, что подобные поздравления вряд ли придутся кому-то по вкусу. И хотя про учебу совсем забывать нельзя, давайте вернемся к нашему любимому занятию, т.е. играм. А вот этих самых игр, к сожалению, остается все меньше и меньше. И сейчас уже с полной уверенностью можно сказать, что это последняя осень PSX. Пусть она и останется вашей любимой консолью еще надолго, но новых, а главное хороших игр в 2002 году для нее уже не появится. Да и осень этого года принесет нам от силы пять-шесть сильных проектов, причем часть из них будут всего лишь сиквелами...

Но переживать по этому поводу не стоит, PlayStation и так был отведен очень долгий век. Семь лет — это приличный возраст даже по меркам консолей. Кроме того, мы не собираемся забывать про нашу любимую приставку и будем до конца ее всесторонне поддерживать всеми нашими силами. Тем не менее, переход к ее чернокожей наследнице PS2 неизбежен, о чем вы, наверняка, уже догадались. Окончательно же на новый формат мы перейдем лишь в следующем году, так что относитесь к этим изменениям с должным пониманием, как я отнесся к изменениям в своей личной жизни. И, надеюсь, все мы только выиграем от этого (\*\_^).



Главный редактор "ОРМ Россия", Михаил Разумкин

На обложке: CG-модели знаменитых болидов Формулы 1 (в профиль).

На 18-й странице — читайте о виновнице событий на автодроме в Монца, очередной серии F1 от EA Sports.



## 08-11 RULEZ

*Мы обещали показать вам, как выглядит PlayStation 2 изнутри, и мы делаем это, пусть и с небольшим опозданием. Не сразу поднимется рука разломать любимую приставку, ведь потом придется еще и собрать ее обратно :)*

# РАЗРАБОТКЕ

## 18-27 В РАЗРАБОТКЕ

Formula One 2001	18
The Italian Job	20
Half-Life	22
Crash Bandicoot:	
The Wrath of Cortex	23
Saiyuki: Journey West	24
One Piece Mansion	26
Yania Kabalista	
Featuring Gawoo	27

*Тема Driver жива, на этот раз — в проекте от SCI.*





Пропустить выход первого анимационного фильма от знаменитой Square мы никак не могли, тем более, что его дебют вряд ли можно назвать удачным. Наше мнение о премьере читайте на стр.28.

IN THEATERS : JULY 13, 2001

## FINAL FANTASY THE SPIRITS WITHIN

### 35-49 ОБЗОР

Dave Mira BMX Maximum Remix	35
Inspector Gadget: Gadget's Crazy Maze	38
Winnie The Pooh: Tigger's Honey Hut	40
Roswell Conspiracies: Aliens Myths & Legends	42
Breath of Fire 4	44
Goofy's Fun House	47
Batman: Gotham City Racer	48



Все новое, это хорошо забытое старое. Пришла пора и европейскому gamer'у узнать, что Сарлот умеет делать не только драки, аркадки и ужастики, но и крепкие, полноценные RPG.

### 56-65 ТАКТИКА ТАКТИК

World's Scariest Police Chase	56
Alone in the Dark 4	60

## КОДЫ

С ролевушками покончено, пора обратиться к более серьезным темам. Надеемся, что советы начинающим копам придутся к месту.



### #09'2001 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Alone in the Dark 4	60
Batman - Gotham City Racer	48
Breath of Fire 4	44
Crash Bandicoot - The Wrath of Cortex	23
Dave Mira BMX Maximum Remix	35
Final Fantasy The Spirits Within	28
F1'2001	16
Formula One 2001	18
Goofy's Fun House	47
Half-Life	22
Inspector Gadget: Gadget's Crazy Maze	38
One Piece Mansion	26
Roswell Conspiracies: Aliens Myths & Legends	42
Saiyuki: Journey West	24
The Italian Job	20
Winnie The Pooh - Tigger's Honey Hut	40
World's Scariest Police Chases	56
Yania Kabalista Featuring Gawoo	27



### 50 & 86 КОДЫ & ПИСЬМА

Подведение итогов конкурса "В десяточку", премьера нового раздела Обратной связи и долгожданные коды для Game Shark.



Ведущий рубрики Александр Щербаков

## : The Spirits Within на DVD: подробности

23 октября Columbia TriStar Home Entertainment выпустит DVD и VHS версии фильма Final Fantasy: The Spirits Within, подробный материал о котором вы можете прочитать в этом номере нашего журнала.

Особенный интерес представляет собой DVD-издание, выходящее на двух дисках и включающее в себя огромное количество разнообразных бонусов. Итак, первая дивидишка включает в себя масштабные комментарии создателей фильма, в частности, Motonori Sakakibara (помощник режиссера), Andy Jones (директор по анимации) и Elliot Goldenthal (композитор). Там же размещены рекламные ролики для кинотеатров, различного рода заметки, касающиеся производственного процесса и еще ряд "вкусностей". Второй диск прежде всего любопытен наличием The Making of Final Fantasy: The Spirits Within, повествующего, как следует из названия, о создании Square`овкой нетленки, в ходе которой также будут продемонстрированы альтернативный вариант вступительной сцены и мини-фильм Aki's Dream ("Сон Аки"). Кроме этого, там можно будет обнаружить некий Final Fantasy Shuffler, позволяющий самому отредактировать одну из ключевых сцен, а также мультимедиа-секцию, где находятся ссылки на различные Интернет-ресурсы, скринсейвер, виртуальная экскурсия по Square Pictures и, что интересно, сценарий фильма. И это далеко не полный перечень всех имеющихся в наличии бонусов. В DVD-издании также имеется интерактивное меню, снабженное различными CGI-элементами, созданными Square Pictures специально по этому случаю.

Но все это ничего не значащие мелочи по сравнению с тем, что на дивидишке можно будет найти переработку клипа Майкла Джексона "Thriller", где все роли исполняют "актеры" из Final Fantasy: The Spirits Within. Это тотальный ураг!



## ХИТ-ПАРАД



### Everybody's Golf 3

Любимый гольф-сериял японцев возглавляет хит-парад. Что неудивительно.

### Piposaru 2001

Продолжение Ape Escape все еще висит в десятке, хотя продажи у него, прямо скажем, неважные.



## ЯПОНИЯ

1. EVERYBODY'S GOLF 3	SONY (PS2)
2. FROM TV ANIMATION: ONE PIECE	BANDAI
3. FINAL FANTASY X	SQUARE (PS2)
4. SUMMON NIGHT 2	BANPRESTO
5. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY (PS2)
6. PIPOSARU 2001 (APE ESCAPE 2001)	SONY (PS2)
7. JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 2001	KONAMI
8. CHAMPIONSHIP KOUSHIEN	ARTDINK (PS2)
9. HORSE BREAKER	KOEI (PS2)
10. KA (MOSQUITO)	SONY (PS2)



### Final Fantasy X

Любовь японцев к Final Fantasy, похоже, не знает границ. Хиронобу Сакагути окончательно выживает из ума, но на популярности серии это особенно не сказывается. Стоило FFX появиться на прилавках магазинов, как тучи поклонников главной RPG от Square сломя голову ломанулись в магазины, по давней традиции даже занимая очереди еще до открытия торговых точек. Как результат, первая FF на PS2 тут же стала самой покупаемой игрой на консоли, разошедшись тиражом, превышающим 2 млн. копий.



## Мак Payne тоже станет фильмом

Честно говоря, в последнее время надоедает в каждом номере писать об очередной экранизации очередного игрового продукта. А что делать! Приходится. Ну так вот, на данный момент стало известно, что кинокомпании Dimension Films и Collision Entertainment заняты работой над проектом Мак Payne, основанным, как известно, на недавно вышедшей на PC игре. Никакие подробности пока что не известны. Вообще же, поначалу подобная информация просочилась... из мануальки Мак Payne, где в секции "thanks for playing", собственно, и было сказано о "a feature film based on Max Payne" и названы указанные выше компании. Кстати, Dimension Films, если кому интересно, работала над такими картинами, как Scream, Scream 2, Nightwatch, Scary Movie, Scary Movie 2 и The Faculty. Что же касается непосредственно игры, то следует сказать, что на PlayStation 2 она появится в этом году, ориентировочно осенью-зимой.

## MAX PAYNE

Resume Game  
Tutorial  
New Game  
Load  
Options  
Credits  
Quit



## Фильмы The Lord of the Rings превратятся в игры



Electronic Arts официально подтвердила, что она достигла соглашения с New Line Cinema на предмет разработки игровых продуктов по мотивам фильмов The Lord of the Rings ("Властелин Колец"). На данный момент компания уже запустила несколько проектов, задействующих недавно приобретенную лицензию. Никакие подробности по поводу будущих игр пока не разглашаются, так что еще не известны ни жанры, в которых будут выполнены продукты, ни платформы, на которых они появятся. Стоит отметить, что договор между New Line Cinema и Electronic Arts никак не пересекается с аналогичным соглашением Tolkein Enterprises и Vivendi Universal Publishing, по которому последняя получает права на создание игр по романам Толкиена "Властелин Колец" и "Хоббит".

## ХИТ-ПАРАД

### СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

1. TWISTED METAL: BLACK	SONY (PS2)
2. NBA STREET	EA SPORTS (PS2)
3. DARK CLOUD	SONY (PS2)
4. RED FACTION	THQ (PS2)
5. GRAN TURISMO 2	SONY
6. MATT HOFFMANS PRO BMX	ACTIVISION
7. FINAL FANTASY CHRONICLES	SQUARE EA
8. CRAZY TAXI	ACCLAIM (PS2)
9. TOKYO XTREME RACER	CRAVE (PS2)
10. ATV OFFROAD FURY	SONY (PS2)

### Crazy Taxi

Сеговская таксишка, как вы все знаете, на PlayStation 2 пришлась весьма кстати.



### Matt Hoffman's Pro BMX

Мода на экстремальные виды спорта все не ослабевает.

### Final Fantasy Chronicles

Странно, я, например, не ожидал, что PlayStation'овское переиздание замшелых хитов SNES'овских времен сможет как-то уж по-особенному возбудить американцев. Ошибался.

Конечно, продажи FF Chronicles не слишком велики, но достаточны для того, чтобы "хроники" светились в чартах. Видимо, остались еще те, кто готов играть в классику жанра только из-за того, что те продукты были действительно содержательны и хорошо проработаны. В отличие, скажем, от поздних игрулек, склепанных облившейся Square.





YOSHITAKA AMANO



## и Marvel Superheroes

Широко известный художник Yoshitaka Amano, знакомый игровой общественности, в частности, по работе над дизайном персонажей некоторых Final Fantasy, на данный момент работает над комиксом от Marvel.



Правда, если быть более точным, то не над обычным комиксом, а над graphic novel в трех частях. Называется все это безобразие Electra & Wolverine: The Redeemer и, как нетрудно догадаться, имеет непосредственное отношение к X-men. За сюжет отвечает Greg Rucka, достаточно известный на поприще комиксоделания человек, тогда как Аmano, что естественно, создает все иллюстрации. Сам по себе факт работы этого невероятно талантливого художника над марвеловской superhero-продукцией, надо сказать, невероятно любопытен, хотя, следует отметить, что со штатовскими издателями (конкретно с DC Comics) он уже сотрудничал, в результате чего свет увидел The Sandman: The Dream Hunters, очень хорошо принятый публикой.

## Все ждут Джеки

Как было официально объявлено, выход фильма по Soul Calibur будет отложен до лета 2003 года. Съемки пришлось перенести на начало следующего года, причем сделано это было по достаточно интересной причине. Дело в том, что продюсеры картины ждут, когда наконец-то освободится Джеки Чан. Этот актер, как известно, постоянно загружен работой, а потому график у него безумно напряженный. В данный момент он занят в фильме Highlanders, съемки которого идут полным ходом. После их завершения Чан должен будет сконцентрироваться на Dreamworks' овском Tuxedo, и только потом у него появится время для участия в Soul Calibur. Ради этого действительно можно и подождать.



Компания Ubi Soft сообщила о том, что к концу года (предположительно перед Рождеством) она планирует выпустить на PlayStation 2 популярную ролевую игру Grandia II от Game Arts. Продукт практически во всем будет идентичен версии для Dreamcast, то есть сюжет, персонажи и игровой процесс останутся неизменными. Единственными отличиями станут наличие парочки новых заставок и немного улучшенная графика. В данный момент Game Arts также разрабатывает новую часть серии, предварительно названную Grandia X. Ничего конкретного об этой игре пока не известно, за исключением того, что она также обязательно должна появиться на PlayStation 2.

## ХИТ-ПАРАД



**Tomb Raider**  
Переиздания ларискиных приключений все еще пользуются стойкой популярностью.

**Driver**  
Перевыпущенный первый Driver не отстает от расхитительницы древностей.



### ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

1. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY (PS2)
2. TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION
3. TOMB RAIDER 2	EIDOS
4. TOMB RAIDER	EIDOS
5. DRIVER	INFOGRAMES
6. BRIAN LARA CRICKET	CODEMASTERS
7. THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS (PS/PS2)
8. SIMPSONS WRESTLING	ELECTRONIC ARTS
9. DIGIMON WORLD	INFOGRAMES
10. ONIMUSHA: WARLORDS	CAPCOM (PS2)



### Gran Turismo 3 A-Spec

Детище бесталанной Polyphony Digital, что ни говори, любят во всем мире. Стоило третьей части Gran Turismo появиться в Старом Свете, как поклонники этой красивенькой аркадной гоночки побежали в магазины и понакупали себе аппетитно выглядящего "свежака". В Великобритании, как вы можете узнать из приведенной чуть выше таблички, "туризма" забралась на первую позицию и оттуда потихоньку на всех поплеывает. Впрочем, никто и не сомневался, что все сложится именно таким образом. Ждем Gran Turismo 4?



## САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID	KONAMI
2. FINAL FANTASY IX	SQUARE
3. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	CAPCOM
4. DRIVER 2	INFOGRAMES
5. TEKKEN 3	NAMCO
6. MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	ACTIVISION
7. SYPHON FILTER 2	SONY
8. FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	EIDOS
9. WWF SMACKDOWN! 2	THQ
10. GRAN TURISMO 2	SONY

## САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	KONAMI (PS2)
2. BLACK&WHITE	MIDAS
3. FINAL FANTASY X	SQUARE (PS2)
4. SILENT HILL 2	KONAMI (PS2)
5. TEKKEN 4	NAMCO (PS2)
6. TONY HAWK`S PRO SKATER 3	ACTIVISION (PS2)
7. SYPHON FILTER 3	SONY
8. DEVIL MAY CRY	CAPCOM (PS2)
9. VIRTUA FIGHTER 4	SEGA (PS2)
10. RESIDENT EVIL PS2	CAPCOM (PS2)



В этом месяце самые любопытные события происходили в хит-параде самых ожидаемых продуктов. Здесь наблюдалось наинатуральнейшее нашествие помидоров-убийц, выразившееся в появлении в десятке сразу трех новичков: Syphon Filter 3, Devil May Cry и, конечно же, Virtua Fighter 4. То, что внимание нашей аудитории наконец-то было обращено на последние два продукта из этого небольшого списка (SF3, на самом деле, не рулит) очень даже радует. Кроме этого, стоит отметить то, что Black & White в последнее время очень прогрессирует. Не исключено, что вскоре он даже сможет попытаться догнать MGS2. Ну и, безусловно, все видят, что Tekken 4 упорно пытается взлететь все выше и выше. И, похоже, это ему удастся. Ну а что касается "любимых игр", то тут интересным представляется возвращение FF IX на вторую позицию, а также появление в десятке вездесущего Smackdown.

## NEWSLINE

& Sony Computer Entertainment Europe сообщила о закрытии Studio Leeds и переводе части ее персонала на новые рабочие места. Reload и Rogue, которые разрабатывались студией (но еще не были официально анонсированы), теперь отменены.

& Одна из самых ярких PC-игр последнего времени - Deus Ex - будет выпущена издательством Eidos и на PlayStation 2. Штатовский релиз запланирован на ноябрь сего года.

& По сведениям японского журнала Sueisha's Weekly Jump, компания Enix планирует выпустить на PSX римейк ее хита времен Famicom (NES) Dragon Quest IV. Эта игра впервые увидела свет в 1990 году и была продана тиражом более 3 млн. копий.

& Суперфайтинг Capcom vs SNK 2 появится в Японии 13 сентября. Версия для PS2 будет идти в комплекте с USB-модемом. Соответственно, японские игроки получат возможность играть в данный продукт еще и по сети, причем даже против владельцев этой игры для Dreamcast.

& Sony Music Entertainment планирует выпустить осенью музыкальный альбом Segacon: The Best of Sega Game Music (в двух частях). На дисках будут собраны сто мелодий из классических игр от Sega.

& Компания Infogrames сообщила, что на данный момент ведутся работы над игрой по лицензии The Terminator. Разработкой занимается Paradigm Entertainment, и продукт абсолютно точно появится на PlayStation 2.

# ХИТ-ПАРАД

## РОССИЯ

1. C-12	SONY
2. FEAR EFFECT: RETRO HELIX	EIDOS
3. FINAL FANTASY IX	SQUARE
4. THE WORLD IS NOT ENOUGH	ELECTRONIC ARTS
5. DRIVER 2	INFOGRAMES
6. ALONE IN THE DARK 4	INFOGRAMES
7. WORLD`S SCARIEST POLICE CHASES	ACTIVISION
8. SIMPSON`S WRESTLING	ELECTRONIC ARTS
9. DINO CRISIS 2	CAPCOM
10. SPEC OPS: RANGER ELITE	TAKE 2

### C-12

Стрелялочка, локализованная нашим дражайшим SoftClub`ом, на первом месте.



### Driver 2

До каких пор можно покупать второй Driver известно, вероятно, только нашим читателям.

### Simpson`s Wrestling

Ба! Знакомые все лица. Одна из самых поганых игр, виденных мною за последнее время, прорывается в хит-парад читательских покупок и показывает всем пресловутую кузькину мать. Ни обзор в нашем журнале, ни подозрительное название, видимо, не насторожили наших дорогих и любимых рашн геймеров, и они не поскупились расстаться со своими денежками. О да, Simpson`s Wrestling это действительно удачное приобретение! Этой игрой вполне можно пугать детей. Или журналистов. Что, впрочем, почти одно и то же.



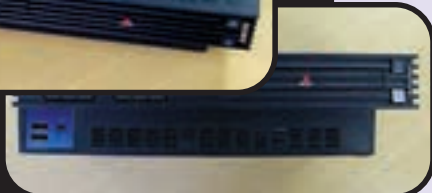


Борис Романов

# PS2: ВСКРЫТИЕ



*Ну вот мы и добрались до внутренностей второй PlayStation. И скажем прямо, это было нелегко. Тем не менее, ее скрывтие прошло успешно и без особых осложнений. Несмотря на то, что внутри нее было обнаружено огромное количество дорогостоящего "железа", ничего сверхъестественного мы там не нашли. Все та же "мать", все тот же "проц", все тот же "кулер", как в обычном "компе". Да, вымирают наши любимые приставочки. Ничего в них не осталось особенного.*



## АНКЕТНЫЕ ДАННЫЕ

Название:	PlayStation2
Цена:	\$299/39,800 Yen
Дата выхода:	04.04.2000 (Япония)
В поставку включены:	"Dual Shock" 2 8MB Memory Card PlayStation2 демо-диск Кабель AV Сетевой шнур
Размеры:	301mm (ширина) X 178mm (глубина) X 78mm (высота)
Вес:	2.1 КГ
Носители:	PlayStation2 CD-ROM DVD-ROM PlayStation CD-ROM
Форматы:	Audio CD, DVD-Video
Интерфейс:	Порт для контроллера (2) Слот для Memory Card (2) AV-выход (1) Оптический выход (1) Порт USB (2) i.Link (IEEE1394) (1) Слот Type III PCMCIA (1)

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ PlayStation 2

Процессор	128 Bit "Emotion Engine?"
Частота	294.912 MHz
Основная память	Direct RDRAM
Объем	32MB
Графика	"Graphics Synthesizer"
Частота	147.456MHz
Видеопамять	4MB
Звук	SPU2
Кол-во каналов	48
Память	2MB
I/O процессор	I/O Processor
Процессор	PlayStation CPU+
Частота	33.8688MHz or 36.864MHz
Память	2MB
Диск-драйв	CD-ROM и DVD-ROM
Скорость	CD-ROM - X24 DVD-ROM - X4





На задней панели PS2 расположен не только слот для жесткого диска, но и цифровой оптический выход, аудио-видео выход, а также гнездо для сетевого шнура.



Если вы не хотите покупать себе HDD с модемом, то можете спокойно оставить этот слот закрытым.



Этот слот появился только с выходом американской PS2. Сюда нужно будет вставить HDD со встроенным модемом.

Вскрываем! В глаза сразу бросается частотол ребер радиаторов — простейших приспособлений для отвода тепла. Как вы помните, первая PlayStation дико грелась и от этого глючила. Теперь эта проблема вроде бы решена.



Спецвыпуск "Западлостроение" - 21 Панамы своим недругам, где раком зимуют!

В этом номере:

- Западло в квартире, в школе и институте - всем бояться!
- Западло в парикмахерской - парик мне на лобок!
- Писк года: ГЛОБАЛЬНОЕ ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАПАДЛО!
- Scary House: куклы и манекены на службе западлостроителя.
- Пранк по-нашему: узнай, что говорят в трубку малолетние террористы!
- Психическое здоровье Спец-crew: спецобследование.

Ещё: алкогольные фрукты, убиваем кнопку "ресет", самые старые западло-программы, как повисить рождаемость в стране, дестрой в соседском огороде - и многое другое.





Вот она такая, раскуроченная PlayStation 2! Как вы можете заметить, разрабатывали ее с большим вниманием к каждой детали, и внутри нее вы не сможете найти ничего лишнего. Все в ней сделано очень аккуратно и грамотно, на зависть любому разработчику компьютерного “железа”. Так что собрать ее для нас не составило труда.

Вот это да! Именно эта штуковина (внизу) охлаждает “мозги” PlayStation 2.

Самая главная часть PlayStation 2 — центральный процессор под звучным названием “Emotion Engine” (Двигатель Эмоций), а также графический сопроцессор под не менее звучным названием “Graphic Synthesizer” (Графический Синтезатор). Такие процессоры и их названия могли придумать только сумасшедшие японцы.

Таинственная микросхема памяти производства компании Samsung. Интересно, что она делает в PS2?

Материнская плата, о которой ничего лишнего сказать нельзя. Обычный кусок текстолита.

Трансформатор, или, проще говоря, блок питания.



В ПРОДАЖЕ С 29 АВГУСТА

Alone in the Dark  
MachCommander 1  
MachCommander 2  
Silent Hill 2  
Tactics Ogre: Golden  
Master of Orion 3  
Della Ex

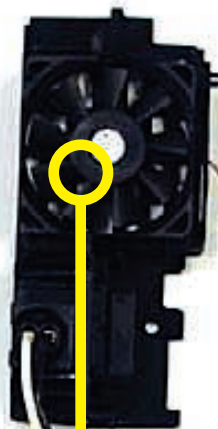


Формула. Нам посчастливилось увидеть ЕЕ вживую, благодаря любезному приглашению компании Electronic Arts посетить автодром в Монце и заодно попробовать в действии последний версии ее автосимулятора F1 2001. Переполненный эмоциями отчет Бориса Романова читайте на страницах журнала.

Файтинги 2001. Еще год назад казалось, что жанр медленно катится к полному упадку и спасти его (вместе с некоторыми знаменитыми заками игровых автоматов) не сможет даже чудо. Сегодня выясняется, что чудо это уже произошло. 1 августа началась новая эра в капелюшку подзабытым жанре. Спасут ли новые творения Sega-AM2 и Namco индустрию аркадных игровых центров, пока неизвестно. Но о том, что пора бросить свежий взгляд на некогда один из самых захватывающих секторов рынка, мы говорим смело. Добро пожаловать в эпоху файтингов 2001!

Корсары 2 - Специальный эксклюзивный репортаж об одном из крупнейших российских игровых проектов, продолжении ставшего уже почти легендарным морского сериала компании Акелла.

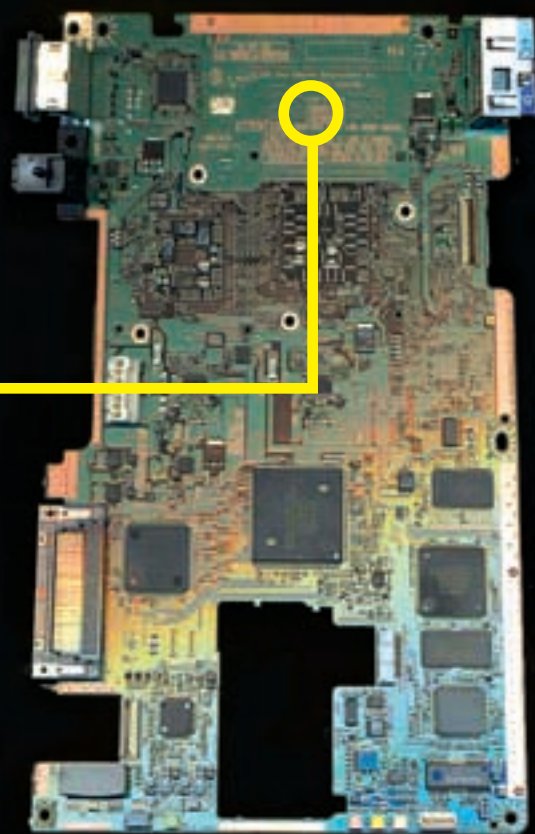
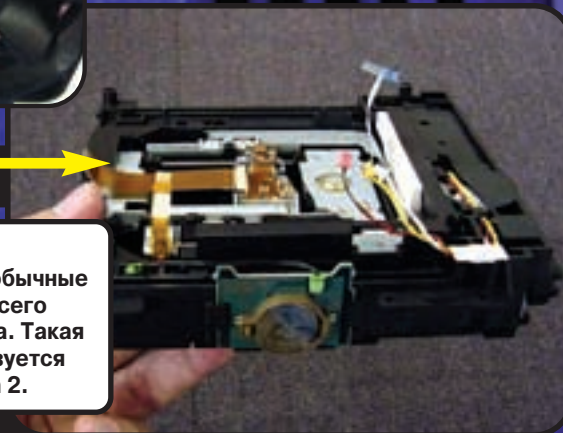
Final Fantasy: Глобальное шествие. С японским релизом долгожданной Final Fantasy X и премьерой ничуть не менее долгожданного полнометражного цифрового фильма Final Fantasy: The Spirits Within тема вокруг Square'евского шедевра стали как никогда актуальны. Мы делимся впечатлениями от завершающей версии FFX на PS2 и демонстрируем все прелести первого опыта компании в Большом кинематографе.



PlayStation 2 может похвастаться самым большим "кулером" среди всех существующих сегодня на рынке приставок. В этом отношении с ней сможет соперничать лишь X-Box, у которого все больше чем у PS2, причем намного.



DVD-привод, также способный читать обычные диски с помощью всего лишь одного лазера. Такая технология используется только в PlayStation 2.



Материнская плата полностью. Вид снизу. За такую "мать", а также за посаженные на нее процессоры Sony получила не одну награду от специалистов в этом нелегком деле. Скорее всего они ей просто льстят. Но мы этого проверить не можем.



# ГОНКИ!!!



**Борис Романов**

Electronic Arts не единственная компания, которая выпустит в этом году симулятор знаменитой «Формулы 1» под стандартным названием F1 2001. И даже в этом номере нашего журнала вы сможете найти превью аналогичной игры, причем с тем же именем, но только от издательства Sony Computer Entertainment и на платформу PlayStation. Но только EA догадалась пригласить для премьеры своего нового продукта из этой серии для платформ PlayStation 2 и PC целую армию европейских журналистов на знаменитый итальянский автодром «Monza». И, несмотря на то, что во время этой презентации на этой трассе проходили не гонки, а «всего лишь» тестовые заезды, а той командой, которая согласилась провести нас в свои боксы, оказалась совсем не Ferrari, а «всего лишь» Jordan, своей цели ребята (и девчата) из Electronic Arts достигли. Именно их продукт, в конце концов, попал на обложку.





# COVER STORY



Но не только проклятые буржуи смогли получить от этого мероприятия кое-какую выгоду. Мы с вами также смогли от него серьезно выиграть. Мало того, что мы вам теперь во всех красках сможем рассказать о том, чем является новая «формула» от EA. Самое главное, что теперь мы сможем получить представление и о внутренней жизни Формулы-1, а также проникнуться ее духом (по крайней мере, мне это уже удалось). Так чем же отличается реальная «Формула 1» от ее трансляции по телевидению и, тем более, от видеоигры? Естественно, очень многим. Скажем прямо, даже сидя в ложе для «особо важных персон», смотреть на гонку не так интересно, как по телевизору. Но зато на самом автодроме вы сможете получить незабываемые ощущения от своей непосредственной причастности к этому событию. Что же касается игр, то они, к сожалению, хотят быть похожими на трансляцию, а не на саму гонку. Но об этом мы расскажем вам чуть позже.



# Презентация!



Чтобы попасть на задворки автодрома (вверху), где отдыхают и питаются пилоты, надо либо получить кучу пропусков, либо... (справа)



Наблюдать за тем, как из боксов стартует болид — одно из самых интересных занятий в жизни. Дух захватывает хорошо и надолго.



Презентация игры проходила в V.I.P.-ложе, расположенной непосредственно над боксами команд. Скажем прямо — ничего примечательного там нет, и гораздо интереснее наблюдать за гонкой с обычных трибун, которые не отделены от трассы толстым пуленепробиваемым стеклом. Во время презентации мы смогли вдоволь пообщаться с разработчиками F1 2001 для PC. Разработчики же ее версии для PlayStation 2 исчезли с поля зрения уже на второй минуте общения. И правильно сделали.



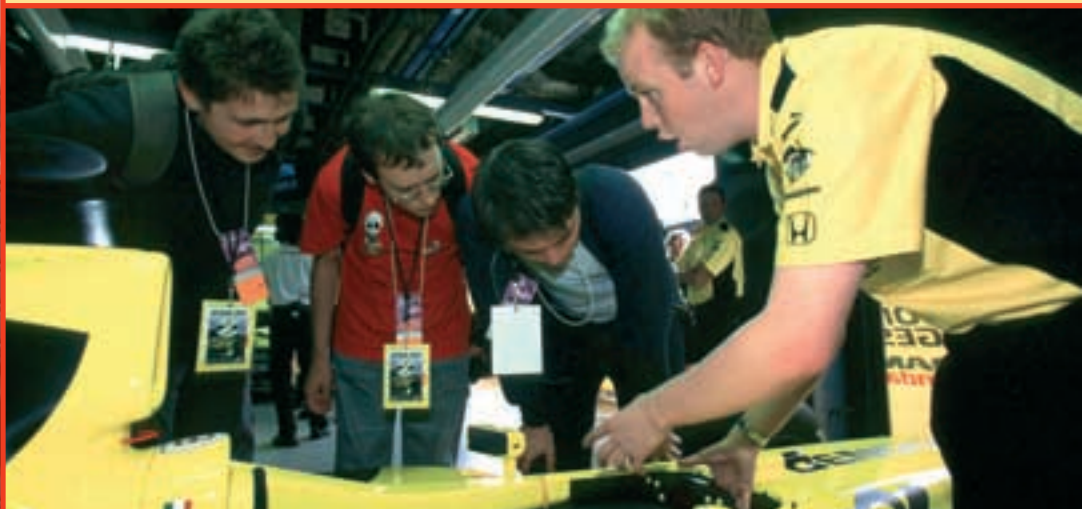


# COVER STORY

Закулисная жизнь F-1 очень редко попадает в трансляции гонок по телевидению и никогда не попадает в игры, посвященные этому виду спорта. И очень зря, так как именно она смогла бы их значительно оживить.



Каждая деталь гоночного болида, даже у такой относительно небогатой команды, как Jordan, стоит просто немислимых денег. Поэтому нам разрешили только слегка потрогать отдельные его части. Ну а о том, чтобы в нем посидеть, речи даже и не шло. Мы бы просто в него не влезли :))



Сотрудники Electronic Arts во время презентации пригласили известного пилота команды Jordan Рикардо Зонта попробовать их продукт (в версии для PC) на деле. Зонта нашел в нем пару недочетов (какого-то дерева на трассе не хватило и еще там что-то), но в остальном остался игрой доволен. К версии F1 2001 для PlayStation 2 его не подпустили. Так что его мнение об этом продукте нам осталось неизвестным.



## Italy, Monza

ЗДЕСЬ БЫЛ Я





# F1 2001

**Жанр:** гонка

**Издатель/Разработчик:**

Electronic Arts/ EA Sports

**Количество игроков:** 1

**Дата выхода:** сентябрь 2001

PlayStation 2

На чем мы там остановились в самом начале материала? Правильно, на том, что видеоигры, посвященные Формуле 1, стараются быть похожими совсем не на саму гонку, а на ее телетрансляцию. Причем, стоит заметить, делается это намеренно, так как почему-то считается, что именно этого и хотят игроки. Вполне возможно все именно так и есть, однако, побывав на реальном автодроме и познакомившись с закулисной жизнью F1, меня не оставляло ощущение того, что

еле двигалась на скорости ниже 20 кадров в секунду. В общем, после наблюдения за реальными гонками (ну ладно, тестовыми заездами) и игры в отличную версию F1 2001 для PC описываемый здесь продукт выглядел не самым лучшим образом. Однако, переговорив с ее разработчиками, можно было сделать вывод, что они и сами прекрасно видят эту проблему. А это значит, что к сентябрю они постараются ее решить. Также из разговора с ними стало ясно, что они тоже не хотят довольствоваться выпуском в свет еще одной гонки по мотивам F1 и постараются включить в нее как можно больше интересных деталей, которые, к сожалению, смогут проявить себя лишь после многочасовой игры. Не стоит и говорить, что главная «фишка» этого проекта — это все-таки наличие в нем всех пилотов, команд и трасс этого сезона. На практике это озна-



чает, что в финальном продукте игроки смогут побывать в шкуре не только уже поднадоевшего всем Шумахера, но и попытаться стать чемпионом мира в роли наглого новичка Хуана-Пабло Монтои. Трудно сказать, насколько повлияют на содержание игры недавние перестановки в команде Jordan (которые произошли в ней как раз после тех тестовых заездов, на которые были приглашены европейские игровые журналисты), однако будем надеяться, что и скандальная замена одного из гонщиков этой команды другим у Electronic Arts не пройдет незамеченной.

Так над чем же еще сегодня работают создатели F1 2001 для PlayStation 2? Во-первых, как обычно, над искусственным интеллектом. Над решением этой проблемы люди бьются уже не первый год, и в этот раз разработчики всерьез намерены постараться



*На этом скриншоте, снятом, видимо, еще на ранней стадии разработки, еще не видно как блестит на солнце болид Шумахера. В финальной игре же будет блестеть буквально все.*

все эти «симуляторы» самых престижных гонок в мире «симулируют» их только частично. Иными словами, полного представления о мире Формулы 1 они не дают. Тем не менее, большинству игроков этого вполне достаточно, и F1 2001 сможет полностью ответить их требованиям.

Сразу стоит отметить, что во время презентации нам, естественно, показывали не финальный продукт, а лишь то, что смогли подготовить программисты к этому знаменательному событию. А сделать они смогли лишь следующее: подготовить одну трассу (как вы могли догадаться, итальянскую Monza), поставить на нее все машины (без особых спецэффектов) и заставить блестеть на солнце болид Михаэля Шумахера, на котором нам и предложили виртуально прокатиться. И от этого чудо-блеска вся игра еле-

**Не стоит и говорить, что главная «фишка» этого проекта — это наличие в нем всех пилотов, команд и трасс этого сезона. А что еще надо настоящему фанату гонок серии F1?**



заставить тупых компьютерных соперников вести себя на трассе подобающим образом. Честно говоря, в демо-версии, представленной нам на презентации, большинство машин все-таки снова тупо ехали по заранее написанному для них сценарию. Однако те болиды, которым на первом круге удалось вырваться вперед, иногда показывали чудеса пилотажа.

Вторым важным моментом, который уже присутствовал в демке и над которым EA обещает еще серьезно поработать, станут меняющиеся погодные условия. Во время заездов может «внезапно» пойти дождь (со всеми вытекающими из него последствиями), и всем

**А вот вам и обещанные «телевизионно-кинематографические» повторы, показываемые под разными углами зрения**





**Сложная геометрия трасс не мешает PS2 справляться с огромным количеством машин на экране.**



ря мощи PlayStation 2, сделать это было не так уж и сложно. И хотя назвать F1 2001 для PS2 графическим шедевром уровня Gran Turismo 3 у нас язык не поворачивается, не отметить того факта, что все трассы и все машины выглядят более чем достойно, нельзя. Также нельзя упустить из вида того факта, что, благодаря PS2, после заезда (да и во время его) вы сможете из своего вождения сделать настоящее шоу, заставив игру повторить под разными «кинематографическими» углами самые яркие моменты гонки. Все это, кроме всего прочего, будет комментироваться профессиональными комментаторами, хотя удивить этим сегодня уже нельзя никого. Также никого не удивит и тот факт, что, помимо «аркадного» режима, F1 2001 для PS2

Разработчики старались как можно сильнее приблизить игру к тому, что мы видим по телевизору во время телетрансляций. Благодаря мощи PS2, сделать это было не сложно.

выжившим после этого участникам соревнований срочно придется ехать в боксы, чтобы по-быстрому поменять на своих болидах «резину». Самое интересное, что изменение погодных условий коснется не только вас, но и всех остальных. На трибунах, по заверению EA, болельщики срочно раскроют свои зонтики, а из боксов по радио до вас дойдет сигнал о приближающемся дожде (кстати говоря, с помощью этого радио во время гонки вы сможете запрашивать информацию о том, как справляются со своей задачей ваши соперники, а также получать советы о том, когда вам стоит побывать в боксах). На самом деле, как уже было сказано выше, в процессе создания этой игры ее разработчики старались как можно сильнее приблизить ее к тому, что мы видим по телевизору во время телетрансляций. К счастью, благода-



**Трасса в Монако — самая зрелищная. Пока в действии мы ее не видели.**



предложит нам и режим симулятора. Жалко только, что даже в нем у вас не будет возможности воспользоваться аналоговым управлением газом и тормозом (скажем все за это спасибо Sony, сделавшей такой отличный и полностью аналоговый, да не в том месте, джойстик), так как без него никакого симулятора не может быть по определению. Но зато именно благодаря Sony, а точнее ее GT, в F1 2001 появился режим Challenge, чем-то похожий на режим Gran Turismo в одноименной игре. И, будем надеяться, что не только благодаря ему описываемая здесь игра сможет выделиться на фоне остальных аналогичных проектов.

В ПРОДАЖЕ С 20 АВГУСТА



### Японское нашествие:

сразу три ведущие японские компании – Toshiba, NEC и Casio анонсировали скорое поступление в продажу целого ряда новых карманных компьютеров, работающих на операционной системе Windows CE.

### Sony Clie PEG 710

Редакция журнала "Мобильные Компьютеры" тестирует самый модный КПК на сегодняшний день.

### Чтение с КПК

Полный обзор программ, позволяющих читать электронные книги с КПК

### GPS

Третья, и заключительная часть нашего рассказа о навигационных системах.

А также:

Ноутбуки Asus, обзор тарифных планов московских операторов сотовой связи, спутниковые телефоны, мобильные проекторы, цифровое фото, софт и все последние новости из мира портативной электроники.



СКОРО

# Formula One 2001



**Жанр:** гонки  
**Издатель/Разработчик:** SCEE/Studio 33  
**Локализация:** SoftClub  
**Количество игроков:** 1-2  
**Выход:** осень 2001

Несмотря на то, что в Европе Formula One 2001 уже вышла, для российских игроков ожидание еще не закончено. Как мы уже сообщали, эта игра будет локализована для отечественного рынка, над чем сейчас в поте лица и трудится SoftClub.

Надо заметить, что одно время существовала серьезная угроза отмены проекта, так как в процессе озвучки всплыл ряд серьезнейших проблем, с которыми наши прославленные локализаторы долгое время не могли справиться. Впрочем, впоследствии все достаточно благополучно разрешилось, так как большинство багов бы-



**Режим для двух игроков является неотъемлемым элементом любой хорошей гонки. А выбор "раздела" экрана — это уже дело личное.**

ло связано с некоторой корявостью движка игры (при работе со звуком) и другими мелкими недостатками, к коим можно отнести, например, неимоверную лень личного состава Studio 33. Хотя с отголосками тех "траблов" нам, вероятно, все же предстоит столкнуться в финальном продукте. Кстати, любители комментариев Алексея Попова сразу должны смириться, что его голоса в Formula One 2001 не будет.





PlayStation 2



**Для любителей реализма существует вид от первого лица. Для многих такой вариант является единственно приемлимым.**

кая смесь получается, короче. Но посмотреть на это весьма интересно.

В том что касается такой невероятно важной в наше время составляющей, как лицензия, у Formula One 2001 все в полном порядке. Официальный продукт, так сказать. То есть у нас имеются все трассы и все гонщики, заявленные в начале сезона. На последнее стоит обратить внимание, чтобы ни у кого невзначай не возникло вопросов, почему это, например, де ла Росы в "Ягуаре" нет, а Маццакане до сих пор катается в "Просте". К



Само собой, баги просто так не возникают, поэтому расскажу, как обстоит дело с озвучкой в европейской версии продукта, ведь в любом случае плясать будут от этого. И, надо признать, что и оригинальные англоязычные комментарии в Formula One 2001 не впечатляют. Сконцентрированы они вокруг игрока, что, в общем, правильно, но все равно с потрясающей воображение регулярностью не успевают освещать хотя бы половину того, что с вами происходит на трассе. Кроме того, "голос за кадром", проговорив какой-нибудь один эпизод, может резко замолчать и только после солидной паузы снова начнет сыпать словами. Вообще лично мне все это несколько напоминает комментарии в футбольных симуляторах. И это сложно назвать комплиментом.

Но отвлечемся от этой темы и перейдем к более важным аспектам продукта от Studio 33. В целом Formula One 2001 оставляет достаточно приятные впечатления. Понятно, что по давно заведенной традиции игры этой серии представляют собой относительно простенькие гоночки без особенных намеков на симуляторность. В принципе, за это их многие и ценили.

С точки зрения графики версия за 2001 год, естественно, выглядит поинтереснее, чем ее предшественница. Можно даже с уверенностью говорить, что из всех "формул" на PlayStation эта в визуальном плане является одной из самых сильных и даже выигрывает у F1 2000 от Electronic Arts. Другое дело, что тот самый упомянутый нами продукт EA Sports, ясное дело, представляется более серьезной и проработанной игрой, нежели достаточно прямолинейная конфетка от Sony. Конечно, при создании Formula One 2001 вряд ли кто задумывался о том, как бы наворотить игрушку и хоть каким-нибудь образом напихать в нее пресловутую "реалистичность" - эта гонка несколько иного типа. Потому, собственно, не имеет смысла разводить какие-то пространственные дискуссии о весьма своеобразной физической модели и прочих сопутствующих вещах. Тут все ясно, это вам не F1 Grand Prix, где при разра-

**Понятно, что по давно заведенной традиции игры этой серии представляют собой относительно простенькие гоночки без особенных намеков на симуляторность. За это их многие и ценили.**

ботке использовались данные команд Формулы-1, а игровой процесс отточен настолько, что им не устает восторгаться.

Так что, само собой, человека, привыкшего к тому, что от него требуют чуть ли не заучивания всех поворотов на трассе и вдумчивого обращения с педалью тормоза, могут несколько покориблить все эти поездки по гравию с минимальным снижением скорости (ну ладно, я чуток утрирую) и тому подобные фокусы, коих немало в Formula One 2001. Но таких людей, на самом деле, не так уж и много. В принципе, конечно, и детище Studio 33 не настолько просто в эксплуатации, как, скажем, всякие Ridge Racer. Тут своевременное торможение тоже играет огромную роль, да и покрутить ваш болид может так, что мало не покажется. Хотя новички, да и просто любители покатаются в свое удовольствие, не особенно при этом заморачиваясь, всегда могут еще больше облегчить себе жизнь и покопаться в Assists. Это, если кто не в курсе, не что иное, как хорошо всем известная и давным-давно уже хорошо себя зарекомендовавшая фишка, представляющая собой помощь при вождении. То есть всегда можно выставить выправление заносов, steer assist, brake assist и так далее. Правда, в этом случае игра, на мой взгляд, становится излишне скучной и занудной.

Теперь поговорим об игровых режимах в Formula One 2001. Собственно, основных направлений в игре два: "Гран При" и "Аркада". С первым, в общем-то, все понятно, а вот второе любопытно тем, что нам предоставляется любопытная возможность самому закупать нужные машины и типично по-аркадному их апгрейтить. Катаемся, зарабатываем денежку, продвигаемся в рейтинге, меняем машинки. Жут-



**В процессе игры меняются погодные условия, а вместе с ними и поведение болидов на трассе. Не забудьте поставить "дождевую резину"!**

слову, раз уж мы заговорили о гонщиках, хотелось бы отметить маленький курьез. Так как Studio 33 самые что ни на есть англичане, то в их игре порой весьма любопытно бывает наблюдать за Дженсоном Баттоном. Этот товарищ, усилиями разработчиков, порой занимает в гонках очень даже высокие места, даже несмотря на то, что его несчастный "Беннетон" не очень-то конкурентоспособен.

Впрочем, вернемся к нашим софткалам. Релиз локализованной Formula One 2001, по всей вероятности, состоится где-то осенью, так что все мы сможем оценить проделанную работу по достоинству и, надеемся, в скором времени.

**Александр Щербаков**



# The Italian Job



**Жанр:** action/driving  
**Издатель/разработчик:** SCEE/SCI  
**Количество игроков:** 1-8  
**Дата выхода:** осень 2001 года

В далеком 1969 году вышел фильм The Italian Job, мгновенно получивший статус культового. Как, вы ничего об этой киноленте раньше не слышали? Не расстраивайтесь, хорошенько напрягите ту область головы, где, по словам медиков, находится некое вещество с серыми клеточками, и попытайтесь вспомнить, чем вы занимались 30 лет назад. Вполне может оказаться, что вы в то время еще не родились :). Главные роли в

**Свершилось. Весь мир, широко раскрыв глаза, ухнул в пропасть нового тысячелетия. Однако пройдет еще немало времени, прежде чем призрак XX века заслуженно уйдет на покой, перестав оказывать заметное влияние на окружающие нас явления, в том числе и на события в игровой индустрии.**



делают все возможное, чтобы сохранить динамичность и атмосферу, присущие оригиналу, и, похоже, у них это действительно неплохо получается. Но прежде чем вдаваться в подробности, немного о сюжете. Итак, Лондон. Влажный городской воздух пропитан крепким духом 69-го. Заключенный Чарли Крокер (Charlie Croker), доселе прохладившийся в местах не столь отдаленных, наконец-то выходит на свободу. Жить на что-то надо, однако владеть жалкое существование законопослушного гражданина его отчего-то не прельщает, и матерый грабитель банков решает взять-

вступает игрок, призванный помочь Чарли в столь благородном деле. Наши приключения начнутся в Англии, продолжатся в Турине (это в Италии) и завершатся грандиозной поездкой в Альпы. Главный режим игры, так и называющийся - The Italian Job, будет состоять из 16 миссий, основанных на ключевых событиях фильма. Примечательно то, что обширные локации обоих городов создавались с оглядкой на реальные карты Лондона и Турина, но, конечно же, улиц, воспроизведенных со стопроцентной фотографической точностью, ожидать не стоит. Более-менее похоже - и ладно. На радость туристам разработчики вводят специальный режим Free Ride, позволяющий отдалиться от мирской суеты и совершить спокойную поездку с целью разглядывания достопримечательностей вышеупомянутых виртуальных городов (причем достопримечательности включают в себя и такие известные вещи, как Kings Cross, The Houses of Parliament и Piccadilly Circus). В это время нелишне будет заодно и как следует изучить территорию. После прохождения основного режима станут доступными еще три: Checkpoint, Challenge и Destructor. Здесь создатели размахнулись по-настоящему широко-

**Лондон. Влажный городской воздух пропитан крепким духом 69-го. Заключенный Чарли Крокер, доселе прохладившийся в местах не столь отдаленных, наконец-то выходит на свободу.**



этой, с позволения сказать, легендарной картине исполняли Michael Caine, Noel Coward и знаменитый английский комик Benny Hill, чье шоу показывали во многих странах мира, в том числе и в России. Эти факты заслуживают внимания игроков хотя бы потому, что теперь, спустя три десятка лет, компания SCI готовится выпустить на рынок игру под названием The Italian Job, которая, как нетрудно догадаться, создается по мотивам одноименного фильма. Разработчики, конечно же,

**Как вы видите, модели машин выполнены простенько, но грамотно наложенные текстуры уже в который раз исправляют внешний вид игр на PS one.**

ся за старое. На этот раз целью героя становится фургон, набитый золотыми слитками общей стоимостью 4 миллиона долларов, который без колебаний решено было экспроприировать прямо из-под носа лондонской мафии и полиции Турина. В этот момент на сцену и

римечательности включают в себя и такие известные вещи, как Kings Cross, The Houses of Parliament и Piccadilly Circus). В это время нелишне будет заодно и как следует изучить территорию. После прохождения основного режима станут доступными еще три: Checkpoint, Challenge и Destructor. Здесь создатели размахнулись по-настоящему широко-







ко: при должном желании и возможностях все эти три режима могут быть оккупированы аж восьмью игроками, решившими потрепать себе нервы в Multiplayer party mode. Если в пылу борьбы дружная восьмерка не передумает друг друга от азарта, то заметит, что в творении SCI присутствует 14 видов автомобилей, в числе которых обитают и такие звери, как Aston Martin DB4, E-Type Jaguar, Mini Cooper, автобус и полицейская тачка. Само собой, каждое средство передвижения, как это



**Довольно рискованный маневр. Вряд ли стоит повторять подобный трюк в реальной жизни.**

сейчас положено, станет капризничать в управлении на свой лад, так что фургон от спортивной машины вы отличить всегда сумеете. В упаковке с "реалистичной" физикой и превосходной моделью повреждений будет поставаться и качественная графика. Окружающий мир, выполненный в духе шестидесятых, несомненно, порадует любителей подобной старины. Разнообразные уровни (коих насчитывается почти 70) представят на суд игрока улицы, наполненные множеством автомобилей и пешеходов, куда-то снующих по своим делам, и при всем при этом The Italian Job постарается не ударить в грязь лицом и выдавать стабильно высокое (по меркам PS one) количество кадров в секунду. Локации постоянно будут подгружаться с диска, так что, по идее, этапы просто обязаны поразить нас своими размерами. Но так как данное произведение выйдет не

**Так как данное произведение выйдет не только на старенькой PS one, но и на новенькой PS2, сразу становится понятно, на какой из платформ графика покажет себя во всей красе.**



только на старенькой PlayStation, но и на новенькой PS2, сразу становится понятно, на какой из платформ графика покажет себя во всей красе. Вообще же, если говорить об игре в целом, в голову сразу настойчиво начинают лезть невольные ассоциации с Driver. Те же чудеса на виражах: погони, ограбления, бешеные полицейские на хвосте... Разве что там главный герой - преступник липовый, а тут самый что ни на есть настоящий. Хотя в TIJ в зависимости от миссии персонажи станут меняться, так что мы сможем поиграть не



**Это уже пахнет не Driver, а настоящей Crazy Taxi. Хотя на самом деле The Italian Job ничего общего с этой бесшабашной игрой не имеет.**



только за Чарли, но и за других героев фильма. Из авто (по крайней мере в версии на PS one) вылезать нельзя, зато можно пообщаться с прохожими. Задачки же хоть и знакомы, но намереваются задавить своим количеством и разнообразием: найди, подбери, уничтожь, защити, доставь, проследи... Хотя нет, вру, кое-какие отличия все же имеются: в Driver по крышам нельзя было скакать, здесь можно. И даже нужно. Мы в The Italian Job на своем Mini Cooper'е не только с крыши на крышу аки бабочки порхать будем, но еще и музеи с фабриками посетим. Немного приобщимся к культуре, так сказать. И пусть только теперь кто-нибудь посмеет утверждать, что игра в игрушки - это пустая трата времени. Не поверим :).

**Леонарда Ф.**





# Half-Life

Вряд ли игра, о которой сейчас пойдет речь, нуждается в особом представлении, ведь едва ли найдется геймер, который не был бы хоть в какой-то степени знаком с Half-Life.

Жанр: FPS

Издатель/Разработчик: Sierra/Gearbox Software

Количество игроков: 1-2

Дата выхода: октябрь

PlayStation 2

С момента выхода в 98 году эта FPS получила более 50 наград, однако до сих пор не была переведена ни на одну консоль. Вероятно, до появления платформ нового поколения Sierra просто не была удовлетворена характеристиками приставок. Но с приходом оных было анонсировано сразу два порта: один для PlayStation 2, второй для Dreamcast. Позже, когда уже готовый вариант Half-Life для сеговской консоли был отменен, версия для PS2 оказалась в центре внимания многих поклонников жанра. Чем же так хорош этот Half-Life? Дело в том, что эта стрелялка создана в основном для тех геймеров, которые устали от бесконечных аркадных побоищ и жаждут более продуманного и, если можно так выразиться, реалистичного геймплея. Ведь самый первый Half-Life был ориентирован

именно на режим для одного игрока и позволял по-настоящему вжиться в образ главного героя - ученого Гордона Фримена (Gordon Freeman), сотрудника исследовательского центра Black Mesa. Достигалось это простым, но гениальным способом. Все, что вы видели, вы видели глазами Гордона. Игрок был лишь частью событий, которые разворачивались вокруг. Единственное, что требовалось от него - это выбраться живым из наводненного монстрами комплекса, по возможности избегая конфронтаций с представителями военных спец. подразделений, пришедших на выручку. Первоначально портированием Half-Life занималась команда Valve, но год назад проект был передан Gearbox Software. Все это время разработчики пытались подогнать игру трехлетней давности под современные стандарты. Безусловно, большей частью это касается графики. Модели врагов и прочих персонажей теперь выглядят куда натуральнее: контуры стали более гладкими, появилась ли-



Милые потусторонние существа — визитная карточка Half-Life, на мой взгляд, стали еще более «привлекательней» в варианте для PS2.



Этот тип оружия наверняка запомнился многим участникам сетевых баталий. И как приятно, когда им вооружены вы, а не ваш противник.



Основной, знакомый сценарий игры, состоящий из 17 эпизодов, был дополнен режимом для двух игроков и одним дополнительным сценарием.



цевая анимация, подвижные зрачки и так далее. Окружающая среда была почти полностью переделана. И речь идет не о перепланировке, а об изменении качества ландшафта. Все объекты были спроектированы заново, а текстуры заменены на более четкие. И, кроме того, время загрузок отдельных миссий сократилось до нескольких секунд. Основной, знакомый многим сценарий игры, состоящий из 17 эпизодов, был дополнен режимом для двух игроков и одним дополнительным сценарием под названием Decay. Действие его происходит все в том же комплексе Black Mesa, но играть вы будете уже за других героев. Однако временами вы сможете пересечься с Гордоном, что сделает происходящее еще более захватывающим. Выполняя миссии, вы сможете обнаружить и два новых вида оружия: автомат M4 и дробовик SPAS 12. В целом, как видите, реинкарнированная Half-Life претерпела существенные изменения, причем значительно большие, чем можно было бы предположить. Это позволит привлечь к приставочной версии даже тех, кто вдоль и поперек искодил PC-шную. Причем корифеям не придется привыкать к джойстику, поскольку играть можно (и нужно) с помощью клавиатуры и мыши, подключив их в USB-порт приставки.

Mac Fank



# Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

Вряд ли среди игроков, почитающих PlayStation, найдется человек, не знающий, что такое Crash Bandicoot. Знаменитый рыжий зверь, своеобразный талисман PlayStation, в этом году отмечает свое пятилетие, между делом готовясь к покорению новой платформы от Sony.

Жанр: platformer

Издатель/Разработчик: Universal Interactive Studios/Traveller's Tales

Количество игроков: 1-2

Дата выхода: 30 ноября 2001 года

PlayStation 2



*Уровни в игре стали значительно больше, при этом сохранив прежний дизайн и цветовую палитру, да и пространства для маневра у наших героев теперь будет значительно больше.*

В ослепляющем свете столь знаменательной даты кто-то, возможно, и не разглядит одну маленькую, но очень интересную деталь. Деталь состоит из двух слов: поменялся разработчик. На этот раз созданием очередной части похождения Бандикута занимается не Naughty Dog, ответственная за появление на свет первых трех серий CB, а также гонки Crash Team Racing, а печально известная команда Traveller's Tales, периодически пугающая игровую общественность "шедеврами" типа Rascal или A Bug's Life. Факт настораживающий, но давайте обойдемся без предубеждений. Как говорится, не так страшен проект, как его малюет воображение :). Сюжет новой эпопеи ничем особо оригинальным не выделяется. Старые знакомые злодеи Uka Uka и Dr. Cortex, потерпевшие поражение в предыдущей части, так просто сдаваться, похоже, не собираются и в поте лица трудятся над созданием секретного оружия, способного уничтожить ненавистного им Crash Bandicoot'a, который только и делает, что срывает их злодейские планы. В целях повышения мощи этого самого оружия доктор Кортекс намеревается

использовать энергию четырех древних элементарей, каждый из которых обладает силой одной из стихий. Естественно, Крэшу и его младшей сестричке со странным куриным именем Кoko (Coco) предстоит разобраться с элементарями, а потом уже добраться и до коварной сладкой парочки. Несмотря на перебежку в стан новой консоли CB по-прежнему останется платформером в 2,5D, то есть никакой свободы передвижения в стиле, скажем, Rayman 2 можете не ждать. Как повелось, игра будет разбита на пять миров, по пять уровней в каждом, причем, как и раньше, в любом мире этапы можно будет проходить в произвольной последовательности. На пути периодически станут попадаться развилки, блуждания по коим грозят вылиться в 40 часов безудержного веселья. Разумеется, секретные маршруты и бонус-уровни в сто-



*И вновь неугомонному Crash'у предложат освоить множество различных средств передвижения...*

На пути периодически станут попадаться развилки, блуждания по которым грозят вылиться в 40 часов безудержного веселья.



роне также не останутся. Что до героев, то Крэш сейчас старательно разучивает несколько новых движений и приемов, в то время как Кoko усердно готовится к тому, чтобы наконец-то стать полноправным персонажем со своим стилем игры. О том, что стройные ряды средств передвижения пополнятся новыми видами вроде джипа или сверхзвукового аэроплана, думаю, можно и не упоминать. О графике, собственно, многого тоже не скажешь, но если уж говорить, то только то, что, как и полагається, все будет ярко и красиво. Одним словом, уже сейчас ясно, что разработчики не стараются привнести в игровой процесс что-то действительно новое, пытаясь всучить нам все те же яблоки, заботливо повернутые другим боком. Плохо это или хорошо, каждый решает сам для себя. Кстати, яблоки в The Wrath of Cortex никуда не делись, так что их по-прежнему придется собирать...

Леонарда Ф.



# Saiyuki: Journey West



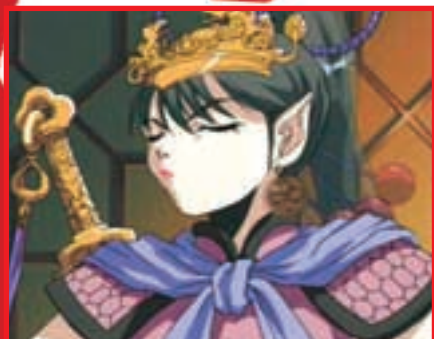
**Начнем с констатации грустного для многих читателей факта. По законам эволюции новые игрушки для PS one появляются нынче все реже и реже. Разработчики, особенно японские, сейчас всемерно поддерживают другую платформу - ту, что почернее и с синей лампочкой. Но предприимчивые американцы всегда придумают, как до дна выжать умирающий формат.**

**Жанр:** тактическая RPG  
**Издатель/Разработчик:** Koei/Koei  
**Количество игроков:** 1  
**Дата выхода:** сентябрь 2001 года

Идея в том, что можно локализовывать уже относительно старые японские игры, в свое время прошедшие мимо англоговорящего рынка. Примерно как пираты во времена заката сеговской Mega Drive вдруг завалили рынок копиями ранних картриджей для этой приставки с играми конца 80-х - начала 90-х годов. Вот теперь и Koei идет по той же дорожке: почти готова англоязычная версия Saiyuki: Journey West, неплохой тактической RPG двухгодичной выдержки.

Saiyuki - это японский вариант названия "Си-Юй Цзи" (по-нашему "Путешествие на Запад"), классического китайского романа писателя У Ченьэня. Эпическое произведение циклопических масштабов повествует о походе танского монаха Сюань Цзана за буддистскими рукописями. На Запад. По дороге он только и делает, что ловит на свою бритую голову приключения. Один из ключевых персонажей романа, кстати, Сон Гоку (Сунь Укун) - легендарный индийский царь обезьян. "Путешествие" для азиатов все равно что для нас "Слово о полку Игореве", и попыток по-новому переложить его можно насчитать целую кучу: начиная с китайского мультика про Сунь Укуна и заканчивая анимесериалами Dragon Ball и Monkey Magic. Без приставочной игры, согласитесь, было бы как-то не солидно.

Лихого монаха Сюань Цзана здесь зовут Сандзо (Sanzo, японцы даже китайское имя превратят в грузинское), и у вас есть законное право сделать его не менее лихой монахиней. То бишь выбрать пол протагониста. Финт, безусловно, противоречащий букве романа, зато теперь сыплющиеся на вас приключения можно разделить по гендерному признаку. На красавца Сандзо шай-





ка похотливых разбойников вряд ли обратит внимание, а вот Сандзо-красавицу точно мимо пропустить не захочет. Вернее, захочет, но не пропустит. То есть пропустит, но... короче, вы уже все поняли. В пути ваше одиночество скрасит целый ряд персонажей, основной же костяк команды, помимо главного героя (героини), составят жизнерадостный свинчеловек Тё Хаккаи (Cho Nakkaei) и угрюмый водяной Са Годзё (Sa Gojou) - как их имена звучат в китайском оригинале, страшно и предположить. И все они идут на Запад.

Читатель, а ведь ты наверняка уже разглядел скриншоты и сделал соответствующий вывод. Правильно, перед нами клон Final Fantasy Tactics. Будет много битв на вертящейся доске в клеточку. Годом раньше дальнейшее чтение этой статьи продолжили бы исключительно ценители жанра и поклонники средневековой китайской литературы. Сейчас же, когда свежих игр для PS one днем с огнем не сыщешь, Saiyuki при всей своей вторичности способна заинтересовать и более широкую геймерскую аудиторию. Тем более, она же не плохая, просто ну очень похожа на FFT. Или Vandal-Hearts. Хотя вон King of Fighters тоже по сути клон Street Fighter'a, и ничего - людям нравится. Так вот, об изометрических боях в клеточку. Экипируя всевозможные аксессуары, ваши персонажи учат заклинания - разделенные по пяти традиционным для китайской мифологии стихиям: Земли, Огня, Воды, Металла и Древа. Сон Гокү и



**Как и в слегка подзабытой Kartia, вы вполне можете определенным образом влиять на игровые ландшафты: разрушать мешающие проходу деревья и скалы, приводить в негодность мосты...**

некоторые поздние попутчики Сандзо умеют приобретать вид более могущественных существ, принимая так называемую "Верформу" (Wereform). Сам царь обезьян превращается в здоровенную гориллу, полосующую супостатов когтями и телепортирующую по всему полю битвы. Тё Хаккаи мутирует в дикого кабана и т.д. Пока заполнена специальная линейка, ваша команда сеет ужас и смуту в облике животных, но уже через пару ходов взбесившийся зверинец снова приобретает черты обычной группы приключенцев. Как и в слегка подзабытой Atlus'овской Kartia, вы вполне можете определенным образом влиять на игровые ландшафты: разрушать мешающие проходу деревья и скалы, приводить в негодность мосты (вполовину замедляя тем

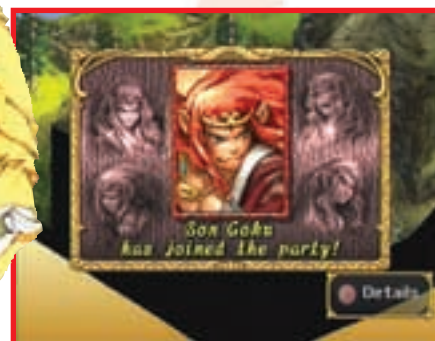
дшафтам), сколько сюжет и герои. А очередные "неповторимые нововведения в игровом процессе", коими увлекают протачков создатели, на деле оказываются навязными в зубах стандартными для стратегического жанра приемами, просто названными по-новому.

Согласен, достаточно изезженный жанр - это безусловный пассив. Что мы имеем в активе? Для начала - оригинальный псевдоисторический сеттинг, основанный на знаменитом произведении мировой литературы. После "Крадущегося тигра, притаившегося дракона" замечен явный рост интереса к Поднебесной, да и вообще, Китай - это, типа, круто. Во-вторых, Saiyuki не самая слабо выглядящая и плохо звучащая игра. Элегантные дизайны персонажей; насыщенные, но не аляповато подобранные цвета; с выдумкой нарисованная магия - все очень добротно, хотя ничего из ряда вон выходящего вы здесь не увидите. Случай прямо как в той истории "простенько, но чистенько". В-третьих, Коеи не поскупились на качественные аниме-заставки, разбросанные на протяжении всего действия, а редкий геймер остановит-



**Вечерняя беседа (а может быть это спор) у костра, наверное, самая распространенная сцена всех японских RPG.**

самым скоростью продвижения врага). В общем, все как обычно. Давайте-ка раз и навсегда отделим мух от котлет. Сколько создатели не пытаются дистанцироваться, японские приставочные стратегии отличаются друг от дружки не больше, чем ВАЗовская "копейка" от итальянского "фиата", с которого она скопирована. Строго говоря, если и есть в играх рассматриваемого жанра уникальные черты, то это обычно не элементы геймплея и не столько даже графическое оформление (анимированные спрайты-герои везде бродят по схожим полигональным лан-



**Долгожданное пополнение. Son Goku, известный у нас, как Сунь Укун, наконец-то присоединился к вашей команде.**

ся перед тем чтобы пройти игру, когда в перспективе маячит "вкусный" финальный анимационный ролик с вокальной композицией. В-четвертых, еще раз напомним: на безрыбье и рак - рыба. До появления англоязычной Saiyuki: Journey West на прилавках осталось не так много дней, и если вы спросите о моем мнении, то лично я действительно рад тому, что эта игрушка совершает, наконец, свое собственное путешествие на Запад.

**Валерий "А.Купер" Корнеев**



# One Piece Mansion

**Вы любите головоломки? Если да, то готовящееся к выходу творение Carcom вам, скорее всего, придется по душе.**

**Жанр:** puzzle

**Издатель/Разработчик:** Carcom/Carcom

**Количество игроков:** 1-2

**Дата выхода:** 15 сентября 2001 года

Главным героем OPM (какая знакомая аббревиатура :)) является менеджер по имени Полю. В начале игры у него нет ничего, кроме кошелька и огромного желания заработать побольше денег. Так почему бы тогда не заняться бизнесом? Берем список, выбираем оттуда доступных жильцов и расселяем их по комнатам. Так как Полю все-

в порядке, тогда как окрашенные в голубой цвет означают лишь одно: жилец недоволен кем-то из соседей. Тогда недовольного лучше побыстрее куда-нибудь переселить, иначе последствия могут быть самыми печальными: все человечки имеют так называемый "параметр стресса", и если его величина превысит допустимую норму, происходит взрыв, уносящий в небытие как мучающегося депрессией жильца, так и квартиру, в которой он обитал. Нетрудно догадаться, какими убытками могут обернуться подобные неприятные инциденты, так что будьте внимательны. Стара-



**Положение осложняется тем, что на каждом этаже всегда найдется несколько соседей, назло портящих жизнь остальным жильцам.**



**Вот чем кончается психологическая несовместимость ваших постояльцев, жаль что так не происходит на самом деле.**

таки менеджер, а не монашка милосердия, каждый месяц жильцы будут вынуждены отстегивать ему знную сумму за съём квартиры, благодаря которой станет возможным расширение особняка. Больше денег - больше комнат, больше комнат - больше жильцов, больше жильцов - больше... проблем. Вокруг каждого человечка, поселившегося в доме, находятся восемь стрелок, символизирующих отношения с соседями. Розовые стрелки не являются поводом для беспокойства, сигнализируя, что все



тально перетаскивая несчастных жильцов из комнаты в комнату, можно добиться более-менее приемлемых результатов, т.к. когда оба соседа имеют стрелки одинакового цвета, все эффекты сразу же нейтрализуются. Положение осложняется тем, что на каждом этаже всегда найдется несколько отвратительно ведущих себя соседей, назло портящих жизнь остальным жильцам. От подробных экземпляров следует избавляться со всей возможной скоростью, не то рано или поздно ваше общежитие из мирного дома превратится в настоящую зону боевых действий, где взрывы - явление само собой разумеющееся. Как бы в довершение этих проблем в квартиры с известно какой целью периодически будут наведываться воры, внося беспорядки в и без того неспокойное хозяйство. Во время подробных рейдов желательно, чтобы Полю был где-нибудь поблизости, что даст ему возможность как можно быстрее вышвырнуть гнусных воришек из не предназначенных для них апартаментов. Из всего вышесказанного становится понятна и главная цель игры. Прежде всего вам придется заботиться о благополучии жильцов, стараясь, чтобы все были довольны и счастливы, ибо от этого зависит ваше собственное благосостояние. Если все идет как надо, со временем можно набраться наглости и повысить квартплату. Не исключено, что это сойдет вам с рук :). Внимательно следите за настроением жильцов, избавляйтесь от "плохих" соседей, копите денежки, устраивайте здание... Наберитесь терпения, и в один прекрасный день ваш дышащий миром особняк завоюет награду Art Award и станет всемирно известным.

**Леонарда Ф.**



# Yanua Caballista

## Featuring Gawoo



Проект японской компании Koei, наделенный неординарным именем Yanua Caballista, в плане сюжета, как обычно, умиляет своей оригинальностью. Таинственные злобные пришельцы Gawoo пытаются захватить планету Земля, а игрок, соответственно, должен им в этом помешать и...

**Жанр:** sport/action  
**Издатель/Разработчик:** Koei/Koei  
**Количество игроков:** 1-2  
**Дата выхода:** 3 квартал 2001 года

PlayStation 2

Стоп! Отложите в сторону пулемет - он вам не понадобится, так как в Yanua все проблемы будут решаться при помощи скейтбордной доски. Спасать мир предстоит не силой, но умением: разъезжая на скейтборде по городу, вы должны отыскать всех пришельцев, прячущихся в самых неожиданных местах, и победить их довольно необычным способом, а именно выделывая всевозможные трюки. Для совершенствования своих акробатических ужимок

стоит вам сделать что-нибудь адакое, как саундтрек сразу же изменится. Хм, довольно забавно. Графически Yanua сильно выделяется из всего того, что нам доводилось видеть ранее в проектах для PS2. Бросив взгляд на скриншоты, даже слепой заметит, как сильно эта игра смахивает на мультипликационный фильм. Подобное стало возможным благодаря технологии cell-shading (вне-вые в полной мере использованной в игре Jet Grind Radio



Стоп! Отложите в сторону пулемет - он вам не понадобится, так как в Yanua все проблемы будут решаться при помощи скейтбордной доски.



Такая насадка для Dual Shock 2 должна, по идее, упростить игру.

придется почаще заглядывать в режим Skill Up, где будут доступны все территории, которые вы имели удовольствие посетить ранее. Если же к вам в гости нагрянет друг, подтащите его поближе к телевизору и попытайте свои силы в Versus mode. Задачи там просты: кто соберет больше Gawoo Balloons, тот и победитель. Также хотелось бы отметить и Halfpipe mode, в котором исполняемые пируэты влияют на музыкальное сопровождение игры:



на Dreamcast), позволяющей стилизовать трехмерные объекты под двухмерные, как бы нарисованные от руки, в результате чего создается эффект настоящего интерактивного мультфильма. Углублению этого эффекта способствует и весьма необычный дизайн персонажей (коих насчитывается восемь), которые, как водится в любой уважающей себя японской игре, являются личностями чрезвычайно необычными и колоритными. Окружающий мир также скорее издается над реальностью, нежели пытается повторить ее. Все эти покосившиеся небоскребы, кривые деревья, изогнутые мосты и светофоры, кажется, выпрыгнули из фантазий особо буйного пациента психиатрического отделения, но никак не из головы разработчиков (хотя какая разница?). Однако необходимо заметить, что в графическом плане творение Koei уступает тому же JGR, вышедшему аж год назад. И хотя в движении Yanua смотрится несколько лучше, чем на статичных картинках (в основном благодаря достаточно качественной анимации), сам факт того, что игра, разрабатываемая для PS2, выглядит хуже, чем аналогичное Dreamcast'овское произведение годичной давности, несколько удивляет. Даже улицы, радовавшие игроков в JGR оживленным движением, в Yanua безжизненно пусты. Но не стоит расстраиваться раньше времени - многое еще может измениться. Не исключено, что игровой процесс перетянет одеяло на себя, заставив позабыть о некотором графическом несовершенстве проекта. Кто знает, ведь всякое бывает...



Леонарда Ф.



# Final Fantasy: The Spirits Within

Полчища беспощадных пришельцев, заполонившие старушку-Землю. Человечество, пытающееся выжить в нескольких мегаполисах под защитой гигантских энергетических куполов. Непримиимые военные, готовые на любые жертвы, в том числе и среди мирного населения, лишь бы одолеть агрессора, и ученый-гуманист, пытающийся с помощью непопулярных мистических теорий разрешить загадку чужаков. Место действия - полуразрушенный Нью-Йорк, время действия - 2065 год нашей эры. С очередным миром Final Fantasy, точнее, ее долгожданного кино воплощения, читателей знакомит Валерий "А.Купер" Корнеев.

Зрителям, ожидающим от полнометражного блокбастера, названного "Последняя фантазия: духи внутри" (Final Fantasy: The Spirits Within), традиционных для игровой серии магических поединков и андрогинных персонажей с вызывающими прическами, густо увешанных пропеллерами воздушных кораблей и симпатичных чокобо в качестве средства передвижения, придется разочароваться: ничего из перечисленного в фильме нет. Вместо этого новоиспеченный кинорежиссер Хиронобу Сакагути (Hironobu Sakaguchi, большинству геймеров он давно известен в качестве бессменного продюсера всей серии игр FF) предпочел рассказать классическую научно-фантастическую историю. Общий сеттинг словно сошел со страниц произведений писателей-корифеев "золотого века" американской НФ: Брэдли,

Азимова, Хайнлайна. Справедливости ради надо сказать, что идеи, считавшиеся в сороковых-пятидесятых годах прошлого века авангардом фантастики, сейчас могут и не увлечь взыскательную публику: голливудская машина отполировала их до состояния общепринятых штампов. Впрочем, как справедливо замечает известный кинокритик Роджер Иберт (Roger Ebert), достаточно стандартный сюжет в фильме - отнюдь не главное. Основной упор в Final Fantasy сделан на внешний облик Земли будущего, ее жителей и других населяющих экранное пространство персонажей. Визуальное исполнение картины - вот что в равной степени ошеломило бы как неискушенных любителей кинофантастики пятидесятых, так и избалованного спецэффектами современного зрителя. И ведь в самом деле ошеломяет.



“Последняя фантазия” - не первый фильм, полностью снятый с помощью компьютерной графики. Но все предыдущие творения на этом поприще (“История игрушек” и “Динозавр” от Диснея, спилберговский “Муравей Антц”) смотрятся испуганным перемином с ноги на ногу на незнакомой почве, в то время как фильм Сакагути можно сравнить с первым смелым и широким шагом киноиндустрии в доселе малоизведанную вселенную CG. Впервые героями компьютерного фильма стали не простенькие игрушки или карикатурные животные, а созданные с помощью цифровых технологий виртуальные актеры, претендующие на высочай-



**Сцены с фантомами поражают размахом постановки и вниманием, которое художники уделили малейшим деталям.**

отказывается быть обманутым. К счастью, именно зрители фантастического кино способны моментально поверить в несуществующее. Конфликт между тем, что мы видим, и изначально заложенной в нас информацией о вещах, в этой картине не такой серьезный, как, к примеру, в недавнем “Динозавре” (где гиперреалистичные доисторические ящеры разговаривали на человеческом языке), поэтому заставить свое сознание принять правила игры не



шую реалистичность и порой почти не отличимые от живых людей. Ключевое слово здесь - “почти”. Создатели дают нам власть полюбоваться первым крупным планом лица главной героини Аки Росс (Aki Ross). Перед зрителем возникают живые, умные глаза, мягкая теплая кожа, подрагивающие ресницы, плывущие на ветру шелковистые волосы (на протяжении всего фильма напоминающие о преимуществах шампуней-кондиционеров), однако, видя все это на экране, ни на секунду не веришь, что Аки играет живой человек. Да, персонажи фильма очень похожи на настоящих людей. Вместе с тем в поведении, облике каждого из них есть что-то настолько мимолетное и неуловимое, отличающее их, виртуальных актеров, от всех нас, что и охарактеризовать-то это отличие тяжело. Избыточная плавность движений, возможно? Но разве только в ней дело... Тут задействована определенная магия, и пытаться раскладывать все по полочкам вряд ли необходимо. В то время как разум наш искренне хочет верить в “реальное” происхождение Аки и других героев, другой сверхтонкий и чувствительный инструмент - наше зрение -

**Основной упор в Final Fantasy сделан на внешний облик Земли будущего, ее жителей и других населяющих экранное пространство персонажей.**







**Д-р. Аки Росс  
(Aki Ross)**

Обаятельная исследовательница. Каждую ночь видит пророческие сны вследствие контакта с инопланетным фантомом.



**Грей Эдвардс  
(Gray Edwards)**

Командир спецподразделения Deep Eyes - честный и прямолинейный вояка. Когда-то они с Аки были в романтических отношениях, но эти чувства давно прошли.



**Генерал Хейн  
(Hein)**

Глава вооруженных сил Земли. Патриот своей родины, но при этом коварный и безжалостный хитрец. На лбу большими буквами написано: "Главный Злодей".



**Джейн  
(Jane)**

Единственная девушка в Deep Eyes. "Солдат Джейн" - это сказано про нее. Изрядно напоминает девицу Васкез из второй серии "Чужих". Да что там, практически идентичный персонаж.



**Нил  
(Neil)**

Болтун и весельчак. Возмутитель спокойствия, разряжающий обстановку. Роль, традиционно достающаяся чернокожим актерам, но тут - исключение.



**Райан  
(Ryan)**

Опытный боец. Серьезный дядька, кладезь полевой мудрости. Такие всю жизнь не могут дослужиться до звания сержанта, но ничуть этим не смущаются.



**Доктор Сид  
(Dr. Sid)**

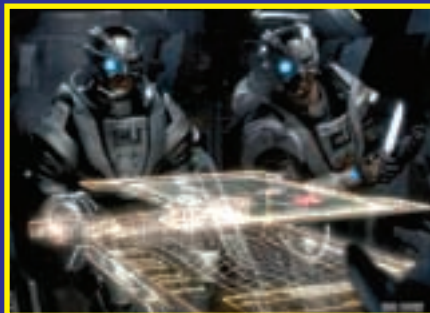
Одиноким ученый, не побоявшийся противостоять в своих выводах Совету Земли. Исповедует древние легенды, отчего выглядит клоуном в глазах окружающих снобов.



**Защитный купол, прикрывающий Нью-Йорк. Благодаря таким сооружениям человечество еще не стерто с лица Земли.**

в пример проще. В конце концов, если бы авторам требовался исключительный реализм, они бы по старинке пригласили сниматься живых актеров. Возможно, когда-нибудь вычислительные технологии позволят создать абсолютно правдоподобных виртуальных персонажей, но то, что это произойдет не завтра - факт. Утверждать можно одно: на данный момент в об-

В то время как разум наш искренне хочет верить в "реальное" происхождение Аки и других героев, друигой (...) инструмент - наше зрение - отказывается быть обманутым.



**Deep Eyes, несмотря на свои бронекостюмы и спецсредства, не менее уязвимы перед пришельцами, чем простые жители города.**

суждаемой области творческая группа Final Fantasy продвинулась максимально далеко - дальше, чем кто-либо другой.

Поразительно, каких результатов может добиться самая талантливая на планете команда специалистов по компьютерной графике, имея на расходы круглую сумму в 140 миллионов долларов (а именно столько "весит" финальный бюджет картины, выросший из предполагавшихся сначала \$75 млн.). Специально организованная для съемок "Фантазии" Square Pictures, занимающая четыре с половиной этажа в одном из небоскребов Гонолулу, на целых четыре года стала домом для 20 компьютерных специалистов и 150 художников, многие из которых работали над хорошо знакомыми большинству наших читателей художественными и анимационными





**Аки и Грей с однополчанами исследуют так называемые "пустоши" в поисках одного из недостающих "духов".**

фильмами. В послужных списках работников Square Pictures значатся "Матрица" и "Титаник", "История игрушек" и "Армагеддон", "Принцесса Мононоке" и "Акира". Персонажей озвучивают сплошь популярные актеры: за Аки текст читает Минь-На (Ming Na, актриса китайского происхождения, звезда сериала "Скорая помощь", исполняла роль Чун Ли в "Уличном бойце"), командир охраняющего ее спецподразделения

нынешнего лета, практически провалился в штатовском прокате. Дебютировав в середине июля, "Фантазия" в первый уик-энд собрала скромные 11 млн. долларов (что для фильма подобного уровня смехотворно), заняла четвертое место в общеамериканской десятке и в скором времени скатилась в самый низ. Почему вдруг коммерческий провал? Для начала спешу вас успокоить: без сомнения, фильм еще окупится и принесет прибыль за счет мирового кинопроката и выпуска на VHS/DVD (по крайней мере очень хочется в это верить). Вдобавок можно вспомнить, как в Штатах в свое время провалился в



ская критика обрушилась на творение Square Pictures, укоряя его в слабости сюжета. Один рецензент называет фильм "мешаниной, где 50% составляет захватывающая картинка, 30% - спиритическая белиберда, 20% - постапокалипсическая НФ и 10% - штампованный экшн". Ну, по совести, добротного экшна там будет побольше, чем указанные десять процентов. Что до "спиритической белиберды", то, очевидно, имеется в виду мифологическая подоплека происходящего. По сюжету, пожилой наставник Аки, доктор Сид (Sid), искренне верит в древнегреческую ле-



Интересно сравнить графическое исполнение картины и почти одновременно с ним появившейся на японском рынке Final Fantasy X для PS2. Конечно, фильм имел несравненно большее финансирование (отсюда чисто технические преимущества вроде максимально высокой детализации), но при этом забавно наблюдать, как при меньшем бюджете команда, работавшая над игрой, ухитрилась создать вселенную, ничуть не уступающую по степени воздействия на зрителя (или в данном случае игрока). В то время как в Square Pictures кропотливо конструировали мрачный Нью-Йорк недалекого будущего, в том же гавайском небоскребе, только несколькими этажами ниже, дизайнеры игры создавали яркий, полный сочных красок игровой мир - со своими народами, экзотическими языками, неизвестными технологиями, причудливой архитектурой и даже оригинальными видами спорта. Иными словами, и при относительно ограниченных средствах можно создать настоящее произведение искусства, если правильно распорядиться доступными творческими ресурсами.

Грей Эдвардс (Grey Edwards) говорит голосом Алека Болдуина (Alec Baldwin), в других ролях заняты Дональд Сазерленд (Donald Sutherland), Стив Бускеми (Steve Buscemi), Винг Рэймс (Ving Rhames) и Джеймс Вудс (James Woods).

Но несмотря на все вышесказанное фильм, коему прочили позицию одного из главных хитов

**Final Fantasy The Spirits Within**



**Final Fantasy The Spirits Within**



**Final Fantasy X**



**Final Fantasy X**



прокате "Бегущий по лезвию" (Blade Runner, почитаемый сейчас за классику киберпанкового кино), и пустые зрительные залы на японских показах ныне культового аниме "Призрак в доспехах" (Ghost in the Shell). Лишние свидетельства тому, что кассовые сборы являются далеко не главным индикатором достоинства фильма, если могут являться таковым вообще. Американ-

генду о том, что наша планета - живая, и что где-то в толще земной коры скрывается ее душа, Гея (Gaia). Главный антагонист фильма, генерал Хайн (Hein), стремится раз и навсегда избавиться от наводнивших Землю пришельцев, выстрелив по их логову из орбитальной пушки. Сид и Аки опасаются, что таким образом военные уничтожат не только чужих, но и весь наш





**Генерал Хейн (справа) — вот так и должен выглядеть Главный Злодей, узурпатор и кровопийца. Сефирот отдыхает (^\_-).**

мир, разрушив Гею. По ходу повествования их догадки подтверждаются: Гея действительно существует, и ее надо защитить. Параллельно попыткам остановить генерала героям необходимо отыскать "духов" Земли, так как, по мнению доктора, сила восьми объединившихся "духов" изгонит пришельцев. Зрителю остается или безоговорочно верить в предложенную историю, или, как это сделали многие американские критики, освидетельствовать создателей фильма за "недостаточную правдоподобность" сценария. По мне, так с рав-

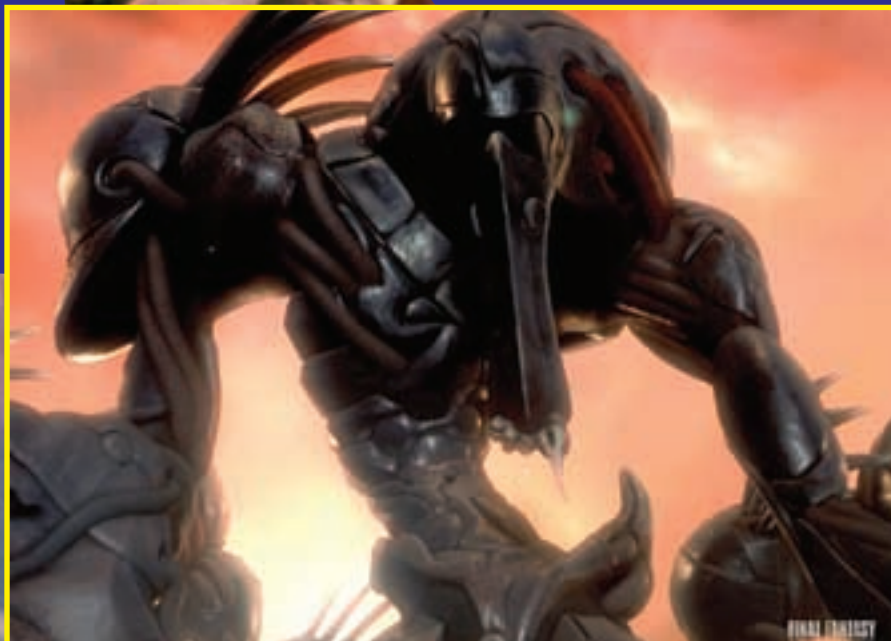


так и будут считать проценты. По кассовым сборам этим летом боевик "Расхитительница гробниц" (Tomb Raider) наголову разбил "Последнюю фантазию". Посмотрим, кто вспомнит про фильм о Ларе Крофт через десять лет и какое место киноверсия Final Fantasy будет к тому времени занимать в сердцах ценителей фантастики.

Стоит ли смотреть фильм? Обязательно. Даже если история любви и самопожертвования (декорированная элементами, вполне солидными по канонам пятидесятилетней давности, хотя и слегка поблекшими ныне от частого употребления) кому-то покажется уж слишком безыскусной, потрясающее графическое исполнение никого не оставит равнодушным. Один только вид таинственных инопланетян-фантомов заставляет потускнеть всю пышную галерею НФ-монстров, промаршировавших по экранам за много лет существования жанра. И тысячу раз прав уже упоминавшийся Роджер Иберт, пишущий в Chicago Sun-Times, что нельзя пытаться загнать "Последнюю фантазию" в какую-то из существующих категорий оценки кинофильмов,

## Слово редактора

Можно сколько угодно спорить о сюжете, графике и огромном бюджете этого амбициозного проекта кино-компании Square Pictures, но, на мой взгляд, вся проблема ее первого фильма состоит в несоответствии названия сюжету. Все части игрового сериала Final Fantasy были связаны между собой единой вселенной. Фильм же напрочь от нее оторван. В нем нет на нее даже намека. Поэтому, перед его российской премьерой всем нужно понять, что стоит, а чего не стоит от него ждать. И тогда, поверьте, его просмотр вас ничем не разочарует.



**Разумеется, хочется порекомендовать читателю не лишать себя удовольствия и посмотреть Final Fantasy в хорошем кинотеатре.**

ным успехом можно обвинить Уэллса в недостаточной аргументации существования марсиан. Не стоит разглядывать фантастическое произведение через призму традиционных взглядов, это совсем другой жанр со своими законами. Возможность нападения пришельцев, судя по рецензиям, критика допускает, а вот идея о восьми "духах" и мистической Гее в недрах Земли

поднята на смех. Готов биться об заклад, что менее менее подверженные влиянию стереотипов японцы без труда примут мифологию картины. Равно как, надеюсь, и вся армия фэнов ролевых игр, где каждый сюжет опирается на подобные допущения. В конечном счете, это фильм для тех, кто умеет фантазировать и кому интересны фантазии других. Те же, кто не умеет,

что эта лента - первое серьезное слово полнотью цифрового кино, и ее появление наверняка окажет на современный кинематограф влияние, по силе равное тому, что он испытал при появлении первой звуковой картины или первого фильма в цвете. Разумеется, хочется порекомендовать читателю не лишать себя гарантированного удовольствия и посмотреть Final Fantasy в хорошем кинотеатре, благо широкий российский прокат фильма намечен на нынешнюю осень. А в конце октября выходит DVD, где обещают сделать какой-то умопомрачительный интерактивный раздел специально для обладателей PlayStation 2.





SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

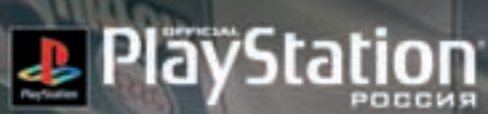


# ACE COMBAT 3

electrosphere



# WORLD RALLY CHAMPIONSHIP





# Dave Mirra Freestyle BMX Maximum Remix

**В подтверждение поговорки о том, что все хорошее заканчивается, лето нас все-таки покинуло. Сейчас начнутся дожди, а там и до снега недолго. Свои любимые ролики и велосипеды придется оставить в покое до лучших времен, а точнее, до наступления теплых дней.**

**Жанр:** спорт  
**Издатель/Разработчик:** Acclaim/Acclaim  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** Mat Hoffman's Pro BMX, Dave Mirra Freestyle BMX



Но чтобы не забыть, что такое скорость и головокружительные трюки, можно продолжить экстрим на PS one. Кстати, и игра подходящая появилась. Правда, она является всего лишь немного измененной версией оригинальной игры, но add-on - это тоже неплохо. Вот о нем дальше и поговорим. Главным героем так и остался Dave Mirra. Помимо него в игре можно будет поиграть еще за тринадцать велосипедистов. Среди них Ryan Nyquist, Leigh Ramsdell, Troy McMurphy... Каждый из них имеет свой набор фирменных трюков. На всю братву придется около тысячи трюков (даже прописью написал) замысловатых кульбитов. Много это или мало, судить вам, но, как мне кажется, больше, чем можно и представить. Основным режимом игры по-прежнему является proquest. В нем вы начинаете играть за Дэви, у которого пока единственный костюм и один велосипед. По ходу игры вам придется зарабатывать деньги на покупку инвентаря и усовершенствование своего

двухколесного друга. Приключения растянутся на 20 уровней, по мере прохождения которых вам станут доступны остальные велосипедисты. Но для этого придется выполнить определенные задания. В Maximum Remix задачи стали более интересными и разнообразными. Да и выполнять их стало проще и увлекательней. Помимо этого в игре присутствуют еще несколько режимов, среди которых появился и новичок - "Expert Mode". Но multiplayer занимает особое положение, так как позволяет оттянуться со своим приятелем по полной програм-



**А вот уровни в Remix'e назвать красивыми можно только с очень большой натяжкой.**



**Несложно догадаться, что это не самый изощренный из трюков, представленных в игре.**



**В Maximum Remix задачи стали более интересными и разнообразными. Да и выполнять их стало проще и увлекательней.**

ме более чем в 10 мини-играх. Уровни, на которых вам придется побывать, в основном сохранены из первой части (12 штук). Но есть и 8 новых, специально созданных для Maximum Remix: это Freeway Off Ramp, City Square, Carnival, High School. На старых локациях произошли некото-

рые изменения: появились новые постройки, немного изменился ландшафт, и, конечно, на них придется выполнять совершенно новые задания. Достаточно сильные изменения претерпело управление. Теперь управлять велосипедом стало проще. Правда, сделано это в основном за счет



"детской" физической модели игры, которая прощает массу ошибок. От этого играть, конечно, легче, но экстрим и азарт несколько тускнеют. Графика, как и ожидалось, осталась на прежнем уровне, но продолжает радовать своим качеством и практически полным отсутствием глюков. Окружающий мир прорисован с достаточной тщательностью, что позволяет без проблем в нем ориентироваться. А это одно из главных условий успешного прохождения любой игры.

Как оценить игру, название которой дополняет приставка "Remix"? Конечно, поиграть можно хотя бы из интереса к тем изменениям, которые в ней появились. Но на большее сил вряд ли хватит.

С.С.С.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Конечно, игра изменилась, но не настолько, чтобы считать ее новинкой. Есть приятные изменения, которые, к сожалению, слабо отражаются на конечном результате. Просто улучшенная копия первой части игры.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

**6.5**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Remix, он и есть Remix: больше гонщиков, больше трюков, больше уровней, больше режимов и привычный игровой процесс. Весьма неплохое приобретение для поклонников жанра, остальным же лучше обратить внимание на Mat Hoffman BMX.



# LOUNAR2

ETERNAL BLADE  
COMPLETE



 PlayStation  
РОССИЯ



# Inspector Gadget: Gadget's Crazy Maze



**Жанр:** puzzle/action  
**Издатель/Разработчик:** Ubi Soft/NewKidCo  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** Bomberman

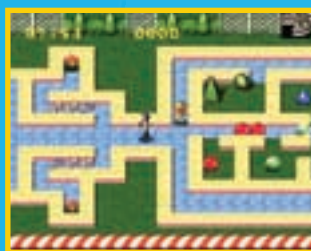


Мало кто в нашей стране знаком с мультсериалом под названием Inspector Gadget. Несмотря на его популярность на Западе ни один из российских телеканалов так и не взялся его транслировать. Поэтому прежде чем заводить речь об игре, стоит сказать пару слов о ее прародителе. Мультфильм повествует о приключениях сыщика по кличке "инспектор Гаджет".

Слово "gadget" в данном случае можно перевести как "устройство" или "приспособление". Это определение как нельзя лучше характеризует главного героя. Дело в том, что Джон Браун (настоящее имя борца с преступностью) - не вполне обычный человек. Тело его состоит из металла и представляет собой набор механизмов, помогающих ему в расследованиях. Этот своего рода живой трансформер настолько полюбился детям, что пару лет назад студия Disney сняла одноименный фильм с Мэтью Бродериком в главной роли. А вот теперь появилась еще и игра. В основу была положена не кинолента, а все тот же сериал. Команда LSP, которая занималась разработкой, похоже, с самого начала не пророчила проекту большого будущего, поскольку решила воплотить инспектора Гаджета в жанре



Применяя различные "гаджеты", вы легко преодолеете все заслоны многочисленных врагов.



Чем-то внешний вид игры мне напоминает детский вариант C&C в оболочке Бомбермана.

простенькой головоломки. Итак, миновав титульный экран и посмотрев плохенькую и совершенно бессодержательную заставку, вы попадаете на двумерное игровое поле. пейзаж провинциального городка, который вы обзрываете сверху, усыпан разноцветными камнями. Что с ними делать? Ответить на этот вопрос придется самому, поскольку никаких подсказок, указывающих на суть игрового процесса, нет и в помине. К счастью, на выяснение сути геймплея уйдет от силы несколько минут. Вам нужно всего лишь выстроить в ряд три или более камня одного цвета, чтобы те превратились в монетки, за сбор которых вы получаете очки. В конечном счете придется уничтожить все кристаллики на

В процессе прохождения вы будете подбирать ключи, служащие для открывания калиток, и оружие, временно нейтрализующее недругов.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Головоломка, которая как будто пришла к нам из 16-битных времен. Вряд ли стоит рекомендовать ее кому-нибудь, разве что совсем упертым фанатам puzzle. С вселенной же инспектора Гаджета ее мало что роднит.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	3
ЗВУК	3
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

**4.6**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Странная игра с простенькой, но в тоже время не раздражающей графикой. Пожалуй, она бы пришлась по вкусу поклонникам оригинального мультсериала, для которых и была предназначена.

карте, чтобы завершить уровень. При этом существуют три опасности: первая - враги, которые передвигаются независимо от вас по произвольным траекториям; вторая - время, отсчитывающее секунды назад. В процессе прохождения вы будете подбирать ключи, служащие для открывания калиток, и оружие, временно нейтрализующее недругов. Вот и весь геймплей. Но, как ни странно, несмотря на всю свою примитивность и некоторую недоработанность IG: GCM не так уж плох, как можно было бы предположить. Да, это незамысловатый бессюжетный puzzle, но в него вполне можно сыграть, когда больше нечем заняться. Это маленький, лишенный всяких амбиций проект, но стопроцентной халтурой его не назовешь. Остается единственный вопрос: почему в качестве персонажа был выбран инспектор Гаджет? С тем же успехом толкать камни мог любой другой человечек. В игре есть только два явных минуса: неоправданно длинные загрузки и кошмарная музыка, которую лучше сразу отключить.

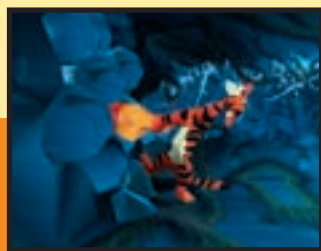
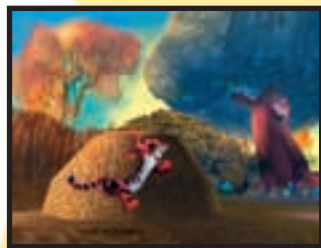
Mac Fank



# Tigger's Honey Hunt



И хотя таких игр в Тигре всего три, что, на мой взгляд, маловато, зато в каждую можно играть аж с четырьмя друзьями одновременно! Правда, реализован многопользовательский режим бездушно, без изюминки и оттого скучен, даже для детей. Среди других недочетов стоит отметить довольно высокую для маленьких игроков сложность. Чек-поинты встречаются нечасто, и из-за небольшой ошибки пробегать один и тот же отрезок снова и снова - не лучший стимул для прохождения. Впрочем, мой племянник (ему шесть) разделал игру до



всем канонам двухмерной платформенной игры с скроллингом (продвижение экрана) слева на право, с ограниченным перемещением вверх и вниз, однако при этом окружающий мир и персонажи игры трехмерны. Графика немного уступает версии для ПК, но в целом очень прилична. Отдельно хотелось бы отметить звук, звукорежиссер и актеры озвучки славно потрудились, Тигра шумит, рычит и кричит, совсем как живой. Хотя я, если честно, все равно предпочел бы Заходера и Леонова.

(не)заслуженный  
диснеевед ОРМ  
Алексей Ковалев  
<happosai@mail.ru>

**Вы знаете, кто самый-самый классный тигр на свете? Конечно же, Тигра - лучший тигр, когда-либо нарисованный Диснеем. Его задорные прыжки и залихватское "Йо-хо-хо-хо-хо!!! Крольчиха!" - восхищали детей и изводили их умудренных годами родителей.**

**Жанр:** action  
**Издатель/Разработчик:**  
Ubi Soft/NewKidCo  
**Количество игроков:** 1-4  
**Альтернатива:** Crash Bash, Tarzan



И хотя я, как и многие другие взрослые, предпочитаю перевод Заходера и родной голос Евгения Леонова, для сотен маленьких россиян Пух всегда будет ассоциироваться с проделками полосатого героя диснеевского мультфильма. И теперь у вашего чада появилась возможность не просто сопереживать любимому герою, но самому стать Тигрой и принять участие в самой настоящей "Охоте на мед" от Doki Denki Studio.

Растеряха Пух лишился всех своих запасов меда. Кто поможет ему? Конечно же, неутомимый Тигра! Как видите, сюжет игры незатейлив, как, впрочем, и сама игра. Типичный платформер... Хотя нет, не типичный - детский платформер. Искушенный игрок не найдет в Honey Hunt изощренных ловушек, хитроумных врагов и зубодробительных головоломок, зато для малолетнего игрока "Охота на мед" - это клад. Здесь есть все: нестрашные враги, "неприступные" горы, "хитрые" секреты и, самое главное, здесь есть Тигра, самый настоящий Тигра. Он прыгает, бежит, ходит на задних лапах и даже летает, в общем, делает все то, что и положено делать поря-

дочным тиграм. А еще Тигра учится танцевать, сплавляется по рекам и становится специалистом по игре в "камень, ножницы, бумага" во встроенных в Honey Hunt мини-играх.

вольно быстро, так что, возможно, я придираюсь зря. Технически игра хороша. Удобное, отзывчивое управление, яркие краски и приятная графика. Игра выполнена по

**А еще Тигра учится танцевать, сплавляется по рекам и становится специалистом по игре в "камень, ножницы, бумага"...**



**Часть проблем всегда связана с сурком. Наверняка этот с-свиствун прибрал к рукам "ничейный" мед.**



**И вновь знакомый персонаж. Как же в таком важном деле (как мед) обойтись без совета мудрой Совы?**

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Отличная игра для малышей и взрослых "детей". Остальные игроки могут со спокойной душой пройти мимо. Исключение - поклонники творчества Диснея во всех его проявлениях.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

**6.8**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Достойный продолжатель традиций Tarzan в лице неутомимого Тигры придется по вкусу всем без исключения поклонникам творчества Уолта Диснея. Кстати, а почему его не было у Заходера?



Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
01 09 2001	One Piece Mansion	Capcom	US	PSone
01 09 2001	Thunderhawk III	Eidos	EUR	PS2
01 09 2001	Victorious Boxers	Empire	EUR	PS2
01 09 2001	WWF Smackdown	THQ	EUR	PS2
01 09 2001	Spy Hunter	Midway	EUR	PS2
01 09 2001	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	EUR	PS2
01 09 2001	Commandos 2	Eidos	EUR	PS2
01 09 2001	ESPN Skateboarding	Konami	EUR	PS2
04 09 2001	Nascar Racers	Hasbro	US	PSone
04 09 2001	Tales of Destiny 2	Namco	US	PSone
05 09 2001	NASCAR Thunder 2002	Hasbro	US	PSone
05 09 2001	Nicktoons Racing	Hasbro	US	PSone
06 09 2001	King's Field IV	Fromsoft	JP	PS2
07 09 2001	Sheep Dog 'n' Wolf	Infogrames	EUR	PSone
13 09 2001	Ace Combat 4	Namco	JP	PS2
13 09 2001	Capcom vs SNK 2	Capcom	JP	PS2
13 09 2001	Batman Vengeance	Ubi Soft	EUR	PS2
13 09 2001	Commandos 2	Eidos	EUR	PS2
13 09 2001	Ico	Sony	EUR	PS2
13 09 2001	No One Lives Forever	EA	EUR	PS2
15 09 2001	Soldier of Fortune	Activision	US	PS2
15 09 2001	Run Like Hell	Interplay	US	PS2
18 09 2001	NHL 2002	EA Sports	US	PS2
18 09 2001	Arctic Thunder	Midway	US	PS2
18 09 2001	Silent Scope 2: Dark Silhouette	Konami	US	PS2
18 09 2001	Looney Tunes: Sheep, Dog, 'n Wolf	Infogrames	US	PSone
18 09 2001	Spider-Man 2 Enter Electro	Activision	US	PSone
18 09 2001	X-Men Mutant Academy 2	Activision	US	PSone
20 09 2001	F1 Championship Season 2001	EA Sports	JP	PS2
20 09 2001	X-Games Skateboarding	Konami	JP	PS2
20 09 2001	Monster Rancher 3	Tecmo	US	PS2
21 09 2001	Spiderman 2: Enter Electro	Activision	EUR	PSone
21 09 2001	X-men Mutant Academy 2	Activision	EUR	PSone
25 09 2001	NHL Hitz 2002	Midway	US	PS2
25 09 2001	F1 2001	EA Sports	US	PS2
25 09 2001	SpyHunter	Midway	US	PS2
25 09 2001	Thunderstrike: Operation Phoenix	Eidos	US	PS2
25 09 2001	Silent Hill 2	Konami	US	PS2
25 09 2001	ICO	Sony	US	PS2
25 09 2001	Legacy Of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	US	PS2
25 09 2001	Project Eden	Eidos	US	PS2
25 09 2001	Commandos 2	Eidos	US	PS2
25 09 2001	Syphon Filter 3	Sony	US	PSone
27 09 2001	Silent Hill 2	Konami	JP	PS2
27 09 2001	Sky Gunner	SCEI	JP	PS2
27 09 2001	Kessen 2	Koei	US	PS2
30 09 2001	NASCAR Thunder 2002	Hasbro	US	PS2
30 09 2001	Roswell Conspiracies	Ubi Soft	EUR	PSone
30 09 2001	Disney's Atlantis: The Lost Empire	Sony	EUR	PSone
30 09 2001	One Peice Mansion	Capcom	EUR	PSone
30 09 2001	Mega Man X6	Capcom	EUR	PSone

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Редакция Official PlayStation Россия обрекомендовалась – осень, господи!

PlayStation 2

Игра исключительно для платформы PlayStation 2. Отсутствие данного логотипа предполагает возможность проигрывания диска на любой приставке от SONY.

- |   |   |
|---|---|
| <b>1</b> Таких игр не бывает.           | <b>6</b> Более-менее приличная игра, отставшая на пару лет. |
| <b>2</b> Полный провал.                 | <b>7</b> Хорошая игра.                                      |
| <b>3</b> Тихий ужас, но играть можно... | <b>8</b> Очень хорошая игра.                                |
| <b>4</b> Уровень ниже среднего.         | <b>9</b> Почти идеальный продукт.                           |
| <b>5</b> Средняя игра.                  | <b>10</b> Идеал, к которому всем нужно стремиться.          |

**Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

**Gameplay:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

**Управление:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного

**Оригинальность:** насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

ОЦЕНКА	
ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
УПРАВЛЕНИЕ	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

**5.0**





# ROSWELL

## CONSPIRACIES:

### Aliens, Myths & Legends

**Жанр:** 3D-action/adventure  
**Издатель/Разработчик:**  
 Ubi Soft/ Red Lemon  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Resident Evil,  
 Tomb Raider



Не успел я прийти в чувство от знакомства с чудовищем Batman Gotham City Racer, как получил весьма болезненный удар в пах от еще одного любопытнейшего продукта, скормленного нам Ubi Soft. Знаете, Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends — штука ощутимо более играбельная, чем бэтмен-рейсер. Но вот играть в нее не намного интереснее, так что финальная оценка продукта будет больше только лишь на один несчас-



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Уродливый копеечный 3D-action/adventure. Кроме того, еще и по популярному (где-то) мультипликационному сериалу для детей и недоразвитого юношества.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	4
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

**5.0**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Я ожидал от этой игры гораздо больше, чем в итоге выдали нам господа разработчики. Сериал сериалом, но к играм нужно подходить серьезнее.

**Что-то в последнее время мне особенно везет с выбором игр для написания обзоров. Даже начинает складываться впечатление, что у меня прямо-таки появилась некая специализация — обозреватель тошнотворных подделок по мотивам низкобюджетных мультсериалов.**

тный балл. Короче, сразу вам говорю, не обращайтесь на это чудо внимания и купите себе что-нибудь более впечатляющее. Только не WWF Smackdown! 2, знаю я вас, негодяев...

### Черепашки навсегда

Лично меня очень удивляет, что в разработке Roswell Conspiracies принимали участие люди из Red Storm. Ува-

жаемая контора, между прочим, чего только Rainbow Six стоит. К слову, чтобы сразу прояснить ситуацию, скажу, что неугомонный автор бестселлеров Том Клэнси к проекту никакого отношения не имеет. Сюжет же (вернее, его подобие) игры основан, как я успел вам сказать, на анимационном сериале и, кажется, на комиксах. Если кому-то вдруг интересно, сообщу, что повествует он о неравной борьбе агентов The Global Alliance (базирующегося

в небезызвестном Розуэлле) со злобными инопланетянами и прочими нехорошими монстрами. Неравной же эту борьбу можно назвать в основном из-за того, что по традиции западных (да и не только) мультфильмов положительные персонажи раз за разом «как бы из последних сил» жестоко расправляются со всеми персонажами отрицательными, не оставляя им никаких шансов. Синдром Шредера из незабвенных TMN Turtles:.. «Изошряйся







**Как вы могли заметить, игра явно не блещет какими-то визуальными красотами. Тотальная упрощенность, минимум деталей, неказистые модели. У Ubi Soft в последнее время просто тяга к подобным продуктам.**

как хочешь, а добро все равно победит зло, поставит на колени и зверски убьет». Простите за цитату из народного фольклора. Кстати, как утверждает Ubi Soft, графически игра выполнена в cartoon style, что, ясное дело, очень модно. Вот только я этого не заметил. Cartoon style это вот в том же Batman Gotham City Racer, не к ночи будет помянут, или же в Jet Set Radio с его чумовейшим cell shading'ом. А в Roswell Conspiracies видно только маленький бюджет и желание поскорее сбавить потребителю свой продукт. У меня, например, сначала глаза на лоб полезли, когда я увидел, насколько аскетична игра. Ни одного лишнего эффекта, ни одного лишнего объекта. Минимализм почти во всем, плюс общий



**Этот милый пейзаж в очередной раз напоминает, что марсиане находятся среди нас. Некоторые даже разрабатывают игры. Roswell Conspiracies - пример такого своеобразного продукта.**

низкий уровень исполнения. И это только то, что касается визуальной части продукта. А вообще малое количество денег, потраченных на разработку, плюс наплевательское отношение к игрушке сказываются абсолютно на всем. Я ведь вам еще про игровой процесс ни слова не сказал, да и об архитектуре уровней распространялся чрезвычайно мало.

Но этот пробел мы сейчас быстренько восполним.

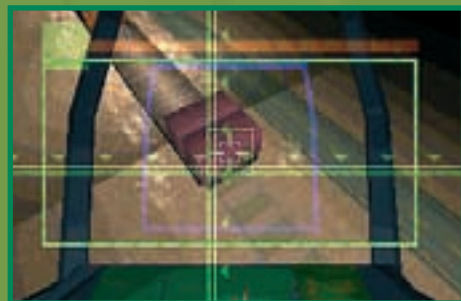
## Две головы — хорошо

Геймплей Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends, как мне кажется, находится где-то на стыке Tomb Raider и Resident Evil. Вот только не забывайте

делать скидку на некоторый примитивизм и, что скрывает, убожество этого продукта. То есть, скажем, если вы относите себя к поклонникам Resident Evil (а таких среди наших читателей, мягко говоря, немало), это совсем не означает, что Roswell Conspiracies мысленно стоит помечать для себя галочкой. В игре мы имеем совершенно тухлый и прямолинейный exploration, естественно, одобренный обязательным сбором необходимых для прохождения предметов, некоторыми почему-то расцениваемый как, извините, «головоломный элемент». Ну и в довесок стычки с монстрами, которых необходимо оперативно отстреливать. Кста-



предметами, выполненной, причем, настолько тупо и безвкусно, что просто диву даешься. Для наглядности возьмем какой-нибудь пример. Допустим, мы сталкиваемся с закрытой дверью. Что нужно сделать? Нужно побежать куда-нибудь, куда только можно (не заблудиться, архитектура уровней проста до безобразия и, к тому же, вопиюще однообразна), и там мы обязательно натолкнемся на валяющийся бесхозный предмет непонятного назначения. Подобные предметы просто необходимо поднимать — вероятность того, что он вам не пригодится, равняется нулю. Даже не стоит размышлять, что же это такое. Позже вы его используете еще на чем-нибудь, предположим, на другой двери. За ней вы всенепременнейше откроете какой-нибудь объект (в крайнем случае два объекта, тогда вам их нужно будет совместить) и на всех парах полетите открывать то, что еще не было открыто. Причем специально искать все эти предметы не имеет смысла. Вы сами упреетесь в них носом, потому что они просто раскиданы по уровню, причем без какого-либо намека на систему или осмысленную привязку к локации. Можно сказать, как аптечки в first-person shooter'ax. Или вот еще в Roswell Conspiracies встречаются такие любопытные моменты, очень хорошо характеризующие игру. Герой выглядывает в коридор и видит справа клубы пара, прег-



**Малый бюджет продукта и откровенно наплевательское отношение разработчиков к игре сказываются абсолютно на всем.**



ти, в данном случае мы еще сталкиваемся и с неким ступенчатым уничтожением противников, так как они очень любят после убийства воскресать, а потому для их полного уничтожения необходимо к ним подойти и проделать над распростертым трупом нехитрую операцию, цель которой понять несколько сложновато. Эдакая пляска на трупах поверженных врагов. Поверьте, игра напрягает и неприятно поражает указанной выше беготней за

раждающие ему путь. «Что делать?» — говорит он. Вы будете смеяться, но точка, на которой можно отключить это дело, находится в двух шагах слева. Кстати, что касается реплик наших персонажей, то мне понравилась такая ситуация: персонаж оказывается в комнате рядом с внушительных размеров пультом управления. «Он контролирует какой-то лифт, интересно — какой?» Действительно, интересно, учитывая, что в помещении всего один подъемник, находящийся прямо перед нами. Нет, определенно Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends очень любопытная игра. Знаете ли, весьма интересно смотреть на такие продукты. Это что-то из области разглядывания заспиртованных двухголовых уродов в Кунсткамере.

**Александр Щербаков**



# Breath of Fire - IV

**Ролевых игр нынче стало много, на любой вкус, для любого игрока. Плохие, хорошие, культовые и среди них своеобразная прослойка РПГ качественных. Крепких, грамотных игр, которые могли бы стать нашим всем, если бы не...**

**Жанр:** RPG

**Издатель/Разработчик:**

Capcom/Capcom

**Количество игроков:** 1

**Альтернатива:** Final Fantasy Chronicles, Dragon Quest - VII



Если бы Хиронобу Сакагути не вложил деньги в Final Fantasy. Если бы Ясунори Мицуда не написал музыку к Xenogears. Если бы Акира Торияма не стал дизайнером Chrono Trigger и еще целая сотня "если бы". Обычные, просто хорошие (без большой буквы в начале слова) РПГ обречены находиться в тени более именитых сестер, оставаясь развлечением преданных поклонников жанра и харкорных фэнов. (Окорочу большое дружеское нё! ^.^) Breath of Fire - одна из них.

## Сказка о потерянной памяти и обнаженных юношах

Больше всего в Японских РПГ меня трогает сюжет. Уж и не знаю чем. Возможно, непременно наличием амурной линии. А может, традиционным спасением мира с незыблемой, и оттого немного наивной, верой в непременное торжество добра над силами зла. Или, что ближе всего к реальности, благодаря безбожному количеству клише и штампов, делающих сюжет таким трогательно-умильным.



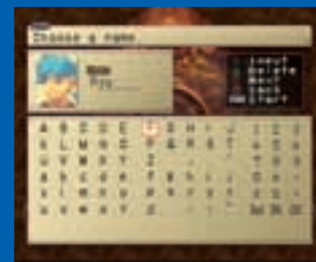
Нина (Nina), наследница трона Виндианской Империи (Wyndian Empire), и Крэй (Cray) разыскивают пропавшую сестренку принцессы. Однако в результате неожиданного столкновения с песчаным драконом их флайер выходит из строя, и для восстановления его работоспособности не хватает нескольких деталей. «Возможно (возможно), запчасти можно найти в близлежащем поселке», - сказал умудренный Крэй, и мудрость его была велика. Потому-то он и остался починять злополучный корабль, а в город за деталями отправил принцессу. И, между нами, правильно сделал, поскольку в пути Нина столкнулась с еще одним драконом и сразу же после этого с обнаженным молодым человеком. И еще неизвестно, какая из двух угроз серьезнее (в наше время от голых молодых людей на улицах можно ждать любого подвоха!). К счастью, Рю (Ryu), а это был именно Рю, совершенно безобиден. У парнишки амнезия, он не помнит - кто он, где он, зачем он - и, вдобавок, выглядит крайне подозрительно; в общем, идеальный пар-



тнер для путешествия вдвоем по безлюдным местам. Аж, так он еще и дракон на самом деле? Ну, тогда вообще замечательно! Сперва спасаем сестру, потом мир, потом... Хотя нет, первым делом все-таки найдем что-нибудь из одежды. Сюжетная линия BoF не претендует на премии в области литературы... Она вообще ни на что не претендует, обычный крепкий сюжет для



**...обычный крепкий сюжет для РПГ. Немного нудный поначалу, но постепенно затягивающий все глубже.**



**Стандартная процедура для любой RPG — выбор имени главного героя.**

обычной крепкой РПГ. Немного нудный поначалу, но по мере действия затягивающий все глубже и глубже. С яркими персонажами, отдающими армейской прямолинейностью диалогами и стандартным для жанра ореолом тайны. Не самая глубокомысленная интрига из виденных мной, но,



безусловно, Сарсом умеет разжечь угасающий интерес, грамотно раздуть жаровню воображения, и за это их стоит похвалить.

## На рельсах по волшебной стране, с рыбалкой и старушками

Нет пределов для совершенства. Особенно, когда речь идет о видеоиграх. Даже в классике, к коей я отношу и Breath of Fire, неугомонные игроделы находят простор для претворения в жизнь своих творческих замыслов. Конечно, в большинстве

случаев все ограничивается элементарной перестановкой деталей конструктора - в восьмой части был "Ге Форс", а в пятнадцатой получите систему профориентации героев, а в двадцать второй... И так далее, за примером ходить далеко не будем - BoF-IV. Самым значительным отличием от третьей части стал отказ от свободного перемещения героев по

разыскать не в меру расшалившихся детишек из сиротского приюта или попробовать не перекормить клиентов маленькой таверны. В общем, с фантазией у Сарсом все в порядке. Хотя и миссии, подобные упомянутым "вошел, изничтожил, забрал сундук", также встречаются. Впрочем, кто из нас без греха? И еще об одном, в BoF-IV есть встроенный симулятор

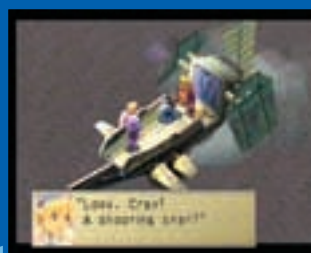
хороших и плохих парней. Стандартный набор директив для попавших в переделку героев: attack - физическая атака противника, special - использовать магическую атаку/специальный прием, item - воспользоваться предметом инвентаря, guard - блок. В принципе, подробный комментарий здесь не требует-

**Встречи с врагами, в отличие, скажем, от Lunar, происходят случайным образом, и враги на игровом поле не отображаются.**



**Не менее классическими являются и битвы. Ничего нового в схеме "грудь на грудь" нет. Зато как приятно выглядит картинка.**

игровому миру. Перемещаются по городам и весям Нина и компания - подобно морякам или пилотам - исключительно по карте и исключительно по навигационным точкам. То есть из пункта А в пункт Б, и никакой самодеятельности. Хорошо это или плохо? По-моему, и не так и не эдак, зависит от личного вкуса, что же касается пресловутой нелинейности... Хотя, бросьте вы! Какая нелинейность у игры, сюжетная линия которой прямее, чем пробор у прапорщика. Хотя если вы о побочных квестах, они есть. В любом из населенных пунктов, к восторгу любителей активного досуга, на плечи Рю с радостью взгромоздятся с полдюжины "старушек, желающих перейти через дорогу". В пути героев также ждет немало интересного. В принципе, связываться со всем этим игрокам никто не заставляет, но спортивного интереса ради... Квесты случаются довольно любопытные. Допустим, не венец оригинальности, но заметный шаг от вошел, изничтожил, забрал сундук. Попадают головоломки, весьма занятные и зачастую не требующие применения насилия. Ну разве что косвенно (истребление всяческой мелкой нечисти и т.д.). Некоторые же из побочных заданий вообще организованы по принципу мини-игр. В частности, можно помочь



рыбалки. Мда, круто взнуздано! Все в голос кричат - сильная штука, а вот меня что-то не впечатлило. Я вообще рыбалки не фанат, хотя если среди вас есть любители, то...

## О мастерстве, магии и драконах

Боевая система... О да, боевая система. В Breath of Fire - IV она именно такая, какой должна быть в настоящей РПГ. По крайней мере, в моем сугубо субъективном представлении. Классическое пошаговое противостояние

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Драконы, девушки, аниме и музыка... Что если взять и соединить все в единое целое? Получится Breath of Fire - IV, лучшая среди равных, достойная среди сильных. Отличный шанс для любого скептика убедиться в том, что Сарсом умеет делать не только файтинги и survival-horror.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

**7.4**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

На мой взгляд это последняя достойная RPG за прошедший год, если не брать во внимание произведения Square. Прекрасное графическое оформление, традиционный игровой процесс и еще куча всего того, что можно получить от хорошей игры.



ся. Встречи с врагами, в отличие, скажем, от Lunar, происходят случайным образом, и враги на игровом поле не отображаются. То есть до боя игрок своего противника не видит. Вот шли вы себе спокойно, а тут вспышка, и вы уже в легкой схватке. К чести Сарсом замечу, что random encounter не злоупотребляет, за что ей большое спасибо. Чувство меры среди разработчиков в наши дни штука редкая. Кстати, еще одна любопытная вещь. Сарсом решила перетрясти систему подсчета очков урона. BoF постигла своеобразная ин-





фляция, уже на первых порах игры с врагов можно сносить по полтысячи очков урона, тогда как Myollinir - одна из мощнейших атак Нины в третьей части - обделяла супостатов всего на 300-то. О том же, что, в свою очередь, могут сотворить с командой игрока наиболее продвинутые монстры, я, пожалуй, умолчу. Выход в грамотном подборе боевой команды и разумном взаимодействии. Несколько произнесенных в определенной последовательности заклинаний позволяют добиться весьма впечатляющих результатов. Не забывайте и об уникальных способностях Рю; будучи каким-то драконом, он способен принимать форму огнедышащего ящера (с соответствующими силой, умениями и количеством хит-поинтов), чем я вам и рекомендую пользоваться. Любопытна магическая система, Саркот предлагает игрокам обучаться новым заклинаниям и умениям "на лету". То есть прямо во время боя, наблюдая за атаками монстров (опция меню - guard). Есть и другой способ, любой из героев можно отдать в уче-



Игровой мир, сложный, но вместе с тем элегантно простой, несет на себе явный отпечаток японского подхода к дизайну.

ся, что удивляться уже и нечему. Breath of Fire - IV полностью трехмерна. Это не похвала и не хула, это просто констатация факта. Игровой мир, несмотря на проскальзывающие нестатистические пиксели, очень мил. Детализация достаточно высока, чтобы не отпугнуть игрока, а дизайн игрового мира, сложного, но вместе с тем элегантно простого, несет на себе явный отпечаток японского подхода к дизайну - яркие приятные краски, округлые, сглаженные обводы строений, овраги, пещеры и буреломы, и на фоне всего этого двухмерные, спрайтовые герои. Герои в лучших традициях страны восходящего солнца и в лучших традициях компании Саркот. Большеголовые, с несусветными прическами и тысячами эмоций на лицах. Неотразимые в своем диком очаровании монстры. Холодные и заво-



Графические работы к BoF IV очень напоминают произведения гениального Hayao Miyazaki.

цией тех же персонажей во время сюжетных сценок, выполненных на движке. Камера довольно сбалансирована, в зависимости от места нахождения героя угол обзора меняется начиная от полного (360 градусов) до полного, но с регулировкой положения камеры



ники к так называемым Мастерам (Master - в игре их несколько, и у каждого своя специализация), дабы тот передал ему свои умения.

## И снова аниме, и вновь японцы

Про техническую часть игры с каждым годом писать становится все труднее. Сперва устаешь удивляться, а потом, как-то незаметно, оказывает-



Могучие драконы — одна из основополагающих сил игры, ну а какой дракон без выразительного "огненного дыхания".



шагами по 90 градусов и заканчивая фиксированным положением камеры с возможностью ее разворота на 180 градусов. И если к первому варианту никаких претензий нет, то вторые два порой вызывают смущение странным выбором точек обзора. Что, впрочем, происходит не столь уж часто и потому не критично. Тем более, что грамотно выдержанная стилистика вкупе с прекрасной музыкой искупает все. Да, это не Ясунори Мицуда, но что-то очень и очень милое. Местами напоминает Chrono Trigger, местами Grandia. Отдельно хочется сказать спасибо команде локализаторов, не тронувших оригинальный японский звук. Не знаю, как для большинства игроков, а для ценителей японских ролевых игр это, уверен, окажется приятной неожиданностью. Хотя, что может быть приятнее по сравнению с самим появлением игры на англоязычном рынке. Разве что выход ее официальной европейской версии? Не пропустите. Все, всем спасибо, до новых встреч.

P.S. Горячий привет очаровательной У и МК, не шалите! ~\_~

Мудрый огнедышащий Ха  
<happosai@mail.ru>



живающие своей мертвенной, ледяной красотой злодеи. Превосходные рисованные заставочные ролики, аниме-стистика и рушащая все впечатление анимация персонажей - дерганая и неуклюжая, однако самым невероятным образом уживающаяся с превосходной, богатой жестикуля-



# Goofy's Fun House



Одна из миниигр является чем-то вроде пародии на Driver. Городские экскурсии на время.

совсем не для ценителей красоты и крутых геймеров, которые привыкли к наворотам в графике. Ведь игра рассчитана на ту же аудиторию, что и мультфильмы Диснея. Хотя некоторые интересные вещи все же есть. Например, Гуфи оставляет отпечатки ног, после того как пройдет по луже краски. Да и звук с музыкой, как ни

Из всех персонажей Диснея самым бес-  
толковым был, да и, наверное, будет,  
Гуфи. Поэтому совсем неудивительно,  
что он снова вляпался в неприятности,  
причем прямо в собственном доме.

**Жанр:** квест  
**Издатель/Разработчик:**  
Ubi Soft/NewKidCo  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** 101 Dalmatians,  
The Emperor's New Groove

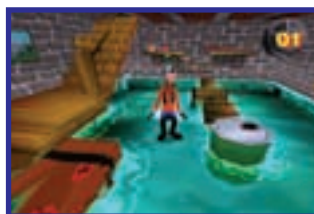


А что поделаешь - он такой. Ну попадает в разного рода ситуации, но ведь не унывает и всегда выходит из них играючи. Вот и на этот раз, оставшись на длительный срок один дома, он умудрился потерять коробки со своими любимыми мультфильмами. Ситуация прямо критическая, не может он без них жить и все тут. Поэтому, не раздумывая, отправляется на их поиски. А искать надлежит прямо у него дома. Только не обольщайтесь, что вы все легко найдете. Дом большой и странный. Например, на чердаке привидения летают, а подвал затоплен водой. Так что пока вы будете искать коробки с фильмами, скучать не придется. Игра представляет собой квест. Вам необходимо обойти весь дом, начиная от фундамента и заканчивая чердаком, по пути решая несложные головоломки. Хотя головоломки это громко сказано. Просто обыскивать все интересные места в поисках не менее интересных вещей. Для более простого отличия интересных мест от заурядных эти интересные места постоянно подсвечиваются, так что пропустить их будет сложно. А находить в этих местах вы будете в основном кинопленку и разные вещи: свитер, удочку,

лыжи. Когда соберете небольшую коллекцию вещей, надо идти в главный холл, где висят картины. Каждая из них относится к определенной миниигре: заезд по городу на машине, гольф, спуск на лыжах с горы. Для того чтоб начать играть, вам необходимо найти минимум два предмета. Как только вы пройдете одну из этих игр, а сделать это совсем несложно, появится возможность посмотреть мультфильм, с Гуфи в главной роли. Причем это оригинальные серии, созданные в разные годы на студии Дисней. А продолжительность их будет зависеть от количества собранной вами пленки. Блуждая по дому в поисках приключений, вы обязательно сыграете еще в три мини-игры. Первая будет иметь место на заднем дворе, где придется гоняться за курицами, с целью разжиться свежими яйцами. Вторая является всем нам знакомыми "крестиками-ноликами". Ну и напоследок самая оригинальная. Плуто (собака Гуфи) увел у своего хозяина ключ и закопал во дворе. А там копал свою нору сус-



Чего только нет в "развеселом" доме у Гуфи. Даже скелет можно найти. Интересно чей?



странно, присутствуют. Причем вполне приличные. Но они блекнут по сравнению с комментариями Гуфи о продвижение по собственному дому. Так что вот вам и еще одно приятное впечатление от игры. А если пройти ее до конца, то впечатлений еще больше.

С.С.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Детям должно понравиться. Бродить по большому дому и решать несложные загадки. Чего еще желать в детстве?

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	5
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

**6.0**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Очередная игра из бесконечной серии "Disney's..." Как и все его мультфильмы, простая, добрая и яркая. Возможно, не такая красивая, как хотелось бы, но самые юные gamer'ы, для которых она и предназначена, точно останутся довольны.

Блуждая по дому в поисках приключений, вы обязательно сыграете еще в три мини-игры.



лик, которому ключ приглянулся, и отдавать его он не хочет. Поэтому Гуфи придется отбить свою собственность. Сам процесс отбивания будет заключаться в прыжках на голову ненавистному суслику... Вот такое веселье. Графика игры проста и незатейлива, с малым количеством цветов и бедной детализацией предметов в доме. Хотя в этом нет ничего плохого, ведь игра



# Batman Gotham City Racer

Как мы все прекрасно знали с самого начала, Batman Gotham City Racer относится к классу игр, ругать которые можно еще задолго до их появления на прилавках. Но, признаюсь, у данного безнадёжного продукта было нечто, что лично меня к нему очень привлекало. Вы не поверите, но я говорю о такой банальной вещи, как скриншоты.

**Жанр:** гонки/action  
**Издатель/Разработчик:**  
 Ubi Soft/Sinister Games  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** Driver, World's Scariest Police Chases



Маленькие статичные картиночки, которые я разглядывал до того как игра попала мне в руки, прямо скажем, радовали глаз. Понимаете, так получилось, что мне весьма и весьма нравится графическое оформление "под Jet Set Radio". Конечно, в последнее время эта фишка была сильно растражирована и, как следствие, потеряла большую часть свежести, но интерес все еще вызывает. Batman Gotham City Racer - исполнена именно в этом модным ныне ключе. Причем на скриншотах выглядит просто потрясающе. Желание посмотреть на красоту, пусть и хромую на игровой процесс (а вы что, серьезно полагаете, что игра с таким названием вообще может быть играбельной?), было достаточно вели-



ко. Теперь я умерил свое любопытство, посмотрел на это чудовище и вполне готов отвечать ему увесистые словесные оплеухи.

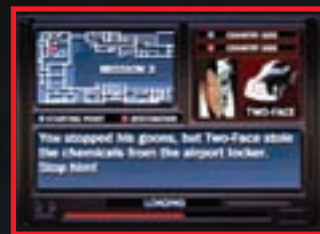
## Безобразный Готэм

Сразу разберемся с возбудившей меня графикой. Она наводит ужас. Только в статике это может смотреться хоть как-то. И то, похоже, разработчики по доброй традиции подсовывали прессе скрины, подправленные штатным ху-



*С трудом пытаюсь разглядеть хоть что-нибудь на этом скрине и, вы уж меня простите, не могу.*

**Сразу разберемся с так возбудившей меня графикой. Она наводит ужас. Только в статике это может хоть как-то смотреться...**



вал. Просто берется популярный мультсериал, а из него уже делается небольшая нарезочка. Она формирует сюжет и, соответственно, связывает одно задание с другим. Получается очень мило. Это, конечно, если не принимать в расчет, что мультяшное воплощение Бэтмена мало того что ориентировано на детей младшего школьного возраста, так еще и отдает подлинным американским кретинизмом. "Умри, злодей!", и все в таком духе.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Ужас, летящий на крыльях ночи. В игре отвратительно все, за исключением анимационных вставок, которые нарезаны из мультфильмов, а потому смотрятся вполне ничего себе. Хотя подташ-нивает и от них.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	3
GAMEPLAY	3
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

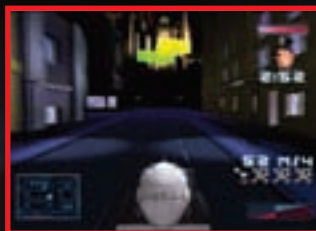
# 4.0

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Под таким глубокомысленным выводом г-на Щербакова даже не сразу сообразишь, что и писать. Однако не согласиться с ним тоже нельзя, поскольку мировая общественность ничего выше оценки "3" этой игре не ставила.



*На данной картинке мы можем полюбоваться на автомобиль гадкого отрицательного персонажа, готовящегося совершить дерзкое ограбление. А вот эти зелененькие кружочки мне до боли напоминают Crazy Taxi.*



дожником. Дизайн трасс-уровней убог, большинство встречающихся на вашем пути объектов просто кошмарно, а внешний вид вашего средства передвижения (особенно это касается пафосного "бэтмобиля") способен вызвать рвотные рефлекс даже у безрукких уродов из какой-нибудь Traveller's Tales. Единственное, что в игре выглядит более-менее сносно, так это анимационные вставки между миссиями. Их, естественно, специально для Batman Gotham City Racer никто не отрисовы-



## Drive Boy, Shooting

Игровой процесс Batman Gotham City Racer находится где-то в плоскости Driver или, скажем, World's Scariest Police Chases. В смысле - рахитичное детище Ubi Soft всеми силами старается походить на драйверообразное, но получается это у него с большим трудом. В основном режиме нам периодически выдаются некие задания, по большей части весьма несурзные, призванные проверить наше мастерство вождения. То есть что-нибудь вроде "проехать за определенное время из точки А в точку Б", "догнать и обезвредить противника" и все в таком духе. Какого-то потрясающего разнообразия можете не ждать, хотя, учитывая, что у нас существует еще и упомянутая привязка к сюжету, то такая схема вполне могла бы быть жизнеспособной. Но только в каком-нибудь другом продукте.

Есть у нас и типичный для игр подобного типа "свободный" режим, не на-

основной удар по пользователю наностят физическая модель и управление. И выдержит его не каждый. Я вот, например, не выдержал. Поначалу просто вырвал диск из приставки и убежал прятаться под столом у нас в офисе. Этот, казалось бы, проверенный журналистский трюк не прошел, и мне пришлось возвращаться к Batman Gotham City Racer и со второго захода вникать в эту редкостную халтуру. А давалось это мне, надо сказать, с большим трудом. Обходите эту игру стороной, мой вам совет. В общем, картина приблизительно такова. Автомобиль управляется таким образом, что возникает ощущение, что мы едем по льду, да еще на "лысых" покрышках. А ну-ка, поверни. Заносы просто убивают и абсолютно не дают играть спокойно. Да и вообще машина скачет так, что туши свет. Если бы при всех многочисленных вопиющих минусах Batman Gotham City Racer в нее хоть более-менее можно было бы играть, я бы



**Средство передвижения, кстати, здесь можно выбрать самому, а не ждать, как в основном режиме...**

руженный многочисленными роликками и масштабным противостоянием с суперзлодеями. Напоминает он то, что уже было реализовано в памятном World's Scariest Police Chases. То есть мы катаемся по городу, патрулируем, так сказать, и обязательно натываемся на злостных правонарушителей, которых необходимо утихомирить. До боли знакомо, не правда ли? Средство передвижения, кстати, здесь можно выбрать самому, а не ждать, как в основном режиме, когда вас пересадят из постылого бэттраба. Есть желание - сразу запрыгиваем в донельзя комично выглядящий мотоцикл, управляемый соратником нашего бравого героя. Можно принять и сторону коварных туповатых злодеев, располагающих своим автопарком, и, соответственно, промышленять разбоем и прочими нехорошими делами. Вот только, поверьте, читать скучно выглядящие буквы в этой статье - гораздо более увлекательное занятие. Такая уж игра этот Batman Gotham City Racer.

## Серый лед

Самым страшным в Ubi Soft'овском чуде в перьях, как ни странно, является совсем ни графика. И даже не порядком поношенный и нулевой с точки зрения проработки игровой процесс. Впрочем, то, о чем я сейчас вам скажу, к геймплею как раз имеет самое непосредственное отношение. Ведь почти все взаимосвязано, так ведь? Итак,



**Мотоцикл отважного героя, летящего на крыльях ночи, можно лицезреть практически со всех сторон.**

многое простил уродцам, по недоразумению зовущих себя разработчиками. Но нет, данное чудо природы нам упорно строит козу, а потому зарабатывает себе законное место в корзине с мусором. Представьте себе, насколько весело кататься на куске неизвестно чего (на автомобиль/мотоцикл это похоже меньше всего), любящая на тотальную кривизну, окружающую вас со всех сторон, при этом устраивая нешуточную схватку с невероятно ущербным управлением. Да, и не забывайте, что одновременно со всем этим вам нужно еще и выполнять еще какую-то, простите, "миссию". Веселье приобретает воистину божественный размах, когда вам нужно будет вести прицельную стрельбу по оппоненту, еще уворачиваясь от пущенных им снарядов. Вы все еще хотите сыграть в Batman Gotham City Racer? Не беспокойтесь, это лечится.

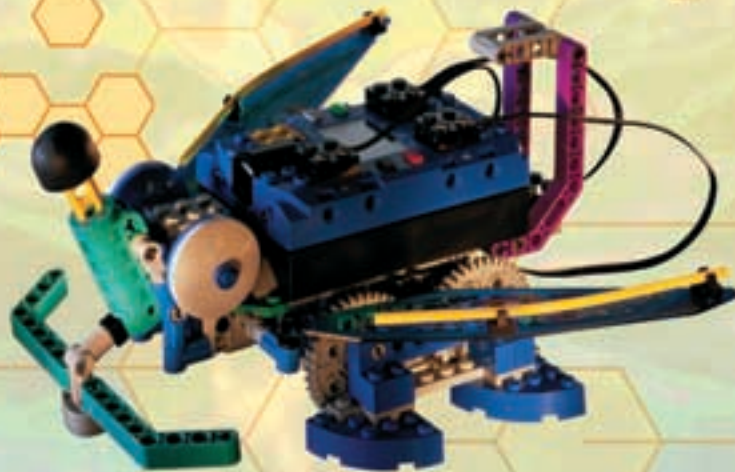
**Александр Щербаков**

# e-shop

<http://www.e-shop.ru>



## СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА запрограммируй его как хочешь



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных  
**ТЕЛЕФОН: (095) 798-8627, (095) 928-0360, 928-6089, (812) 276-4679**

**новая  
цена**

**\$249.99**



**Система Robotics Invention System 1.5**  
программируемая с компьютера

**\$249.99**



**Robotics Discovery Set**

**новая  
пониженная  
цена**

**\$79.99**



**Дополнительный набор**

**\$90.00**



**Ultimate Accessory Set**

**\$90.00**



**Дополнительный набор**

**\$129.99**



**Droid Developer Kit**

**\$90.00**



**Дополнительный набор**

**\$199.99**



**Dark Side Developer Kit**

**\$179.99**



**Vision Command**

Заказы по интернету - круглосуточно  
**e-mail: sales@e-shop.ru**





Следуя многочисленным просьбам наших читателей, в этом номере мы публикуем подборку кодов для GameShark. В будущем мы планируем еще не раз возвращаться к подобным материалам.

## Driver 2

### Joker Command

D00AA674 ????

### Бесконечное здоровье

D001CDA8 0009

8001CDAA 1043

### Бесконечное здоровье + машины уничтожаются с одного удара

D001CDA8 0009

8001CDAA 1043

D001CDBC 0003

8001CDBE 1000

### Бесконечное время

800D77B4 A8C8

800D77B6 0112

800DA490 A8C8

800DA492 0112

### Открыть все города

D01C1308 F809

801C130C 0000

### Выполнить миссию

(нажмите L1 + R1 + L2 + R2)

D00AA674 000F

800AA194 0001

D00AA674 000F

800AAA6C 0004

### Остановить движение

D0053D88 5A1F

80053D8A 2400

### Во время погони можно покинуть любую машину

D005589C 000A

8005589E 1000

### Можно залезать в полицейские машины

D0071E54 2021

80071E5A 2400

### Пропускать все заставки

D005B170 1289

8005B160 0006

D005B170 1289

8005B162 1000

### Ездить через стены

D00639FC 0028

800639FE 1000

D006F244 0003

8006F246 1000

D001D868 0249

8001D86A 1000

### Левитировать (L1 - свою машину, R1 - все другие машины)

D0056894 1903

8005689C 1D80

D0056894 1903

8005689E 0C00

80007600 FFFF

80007602 2403

80007606 3C01

80007608 A674

8000760A 8C21

## Metal Gear Solid (для version 1)

### Бесконечное здоровье

800B7526 0600

### Максимальное здоровье

800B7528 0600

### Бесконечный кислород

800AE1AC 03E7

### Ghost Mode

800AE188 0000

800AE18A 0000

### Открыть все VR Training

### Modes

800B672B 0020

### Автоматическая

### перезарядка

800AE164 000D

### Ходить через стены

80027250 9CC4

80027252 0800

### Получить SOCOM Pistol

800B7532 03E7

800B7546 03E7

### Получить FAMAS Rifle

800B7534 03E7

800B7548 03E7

### Получить Nikita

800B7538 03E7

800B754C 03E7

### Получить Stinger

800B753A 03E7

800B754E 03E7

### Получить PSG1 Rifle

800B7544 03E7

800B7558 03E7

### Получить Claymore Mines

800B753C 03E7

800B7550 03E7

### Получить C4

800B753E 03E7

800B7552 03E7

### Получить Grenades

800B7536 03E7

800B754A 03E7

### Получить Stun Grenades

800B7540 03E7

800B7554 03E7

### Получить Chaff Grenades

800B7542 03E7

800B7556 03E7

### Получить Cigarettes

800B755A 0001

### Получить Scope

800B755C 0001

### Получить Cardboard Box A

800B755E 0001

### Получить Cardboard Box B

800B7560 0001

### Получить Cardboard Box C

800B7562 0001

### Получить Night

### Vision Goggles

800B7564 0001

### Получить Thermal Goggles

800B7566 0001

### Получить Gas Mask

800B7568 0001

### Получить Body Armor

800B756A 0001

### Получить Ketchup

800B756C 0001

### Получить Stealth

### Camouflage

800B756E 0001

### Получить Bandana

800B7570 0001

### Получить Camera

800B7572 0001

### Получить 255 Rations

800B7574 03E7

800B758A 03E7

### Получить 255 Medicine

800B7576 03E7

800B758C 03E7

### Получить 255 Diazepam

800B7578 03E7

800B758E 03E7

### Получить PAL Key

800B757A 0001

### Получить Level 100

### Key Card

800B757C 0064

### Получить Mine Detector

800B7580 0001

### Получить MO Disc

800B7582 0001

### Получить Rope

800B7584 0001

### Получить Hankerchief

800B7586 0001

### Получить Suppressor

### Active

800B7588 0000

## Коды для Ranking

### Не использовал Continue

800B75BE 0000

### Куча убийств

800B75AE 0258

### 0 убийств

800B75AE 0000

### Found 0 times

800B75AC 0000

### Не использовал Rations

800B75BC 0000

### Не сохранялся

800B75C0 0000

## Alone In The Dark: The New Nightmare

### PAL Version

### Бесконечное здоровье

801450D8 0032

### Бесконечные боеприпасы для большинства видов оружия

80141570 0000

801452C8 0064

801452D0 0009

80145300 0005

## Dino Crisis 2

### Joker Command

D00AF130 ????

### Allows Game to Play in a Mod-Chip System [Note 1]

D00D639C 023A

800D639E 1000

D00D6314 000A

800D6316 1000

### Бесконечное здоровье

D0039594 0108

80039596 2400

D0039744 0108

80039746 2400

800D38BE 2400

D00D25B0 0108

D00D25B2 2400

D00D26FC 0108

800D26FE 2400

### Бесконечные боеприпасы для любого оружия

D00524F4 0C60

800524F6 2400

### Быстрый огонь для любого оружия

D00488F0 0006

800488F2 2400

### Открыть Extra Crisis Mode

(войдите в опции, затем выйдите из них)

800AECA8 0100

800AECAA 0101

800AECAC 0101

### Открыть всех персонажей в Extra Crisis Mode

800AECAC 00FF

### Максимальное количество

Extinct Points

800AEE10 967F

800AEE12 0098

### Модификатор

Extinct Points



800AEE10 ????

**Ходить через стены**

D0032DCC 000F

80032DCE 1000

D003365C 0013

8003365E 1000

## Fear Effect 2

### Коды для Nana

**Никогда не перезаря-  
жать Assault Rifle**

8008BB54 0063

**Бесконечные боеприпа-  
сы для Assault Rifle**

8008BC0C 03E7

**Бесконечные боеприпа-  
сы для Shotgun**

8008BC0E 03E7

**Никогда не перезаря-  
жать Shotgun**

8008BB64 0063

**Бесконечные боеприпасы для Uzi**

8008BC0A 03E7

**Никогда не перезаря-  
жать Uzi**

8008BB44 0063

**Бесконечные боеприпа-  
сы для .90 Pistol**

8008BC08 03E7

**Никогда не перезаря-  
жать .90 Pistol**

8008BB3C 0031

8008BB3E 0031

### Коды для Rain

**Бесконечные боеприпасы для Shotgun**

8008BF0E 03E7

**Никогда не перезаря-  
жать Shotgun**

8008BE64 0063

**Бесконечные боеприпа-  
сы для Uzi**

8008BF0A 03E7

**Никогда не перезаряжать Uzi**

8008BE44 0063

**Бесконечные боеприпа-  
сы для Assault Rifle**

8008BF0C 03E7

**Никогда не перезаря-  
жать Assault Rifle**

8008BF08 03E7

**Бесконечные боеприпа-  
сы для .90 Pistol**

801F1DD0 0100

**Никогда не перезаря-  
жать .90 Pistol Ammo**

8008BE3C 0031

8008BE3E 0031

### Коды для Deke

**Бесконечные боеприпа-  
сы для GL 150**

8008BE12 03E7

**Никогда не перезаря-  
жать GL 150**

8008BD8C 0063

**Бесконечные боеприпа-  
сы для Shotgun**

8008BE0E 03E7

**Никогда не перезаря-  
жать Shotgun**

8008BD64 0063

**Бесконечные боеприпа-  
сы для Assault Rifle**

8008BE0C 03E7

**Никогда не перезаря-  
жать Assault Rifle**

8008BD54 0063

**Никогда не перезаря-  
жать Shot Pistol**

8008BD4C 0031

8008BD4E 0031

## World's Scariest Police Chases

**Бесконечное здоровье  
(у врагов тоже)**

800707E4 2400

**Бесконечные боеприпасы**

8006B454 2400

**Открыть все миссии**

(Pursuit Mode)

800FC0BA 0014

**Открыть все миссии**

(Single Mission Mode)

800FC342 0014

**Открыть все локации**

(Free Patrol Mode)

800FC340 FFFF

**Открыть все**

**бонус-предметы**

800FC344 FFFF

## World's Scariest Police Chases

**Бесконечное здоровье  
(у врагов тоже)**

800707E4 2400

**Бесконечные боеприпасы**

8006B454 2400

**Открыть все миссии**

(Pursuit Mode)

800FC0BA 0014

**Открыть все миссии**

(Single Mission Mode)

800FC342 0014

**Открыть все локации  
(Free Patrol Mode)**

800FC340 FFFF

**Открыть все бонус-  
предметы**

800FC344 FFFF

## Final Fantasy Chronicles

### Коды для Chrono Trigger

**Бесконечное HP  
в битве (Crono)**

80023E30 03E7

**Бесконечное MP  
в битве (Crono)**

80023E34 0063

**Максимальное MP  
в битве (Crono)**

80023E36 0063

**Нет повреждений  
в битве (Crono)**

80028D9C 0000

**Бесконечное HP  
в битве (Marla)**

80023EB0 03E7

**Максимальное HP  
в битве (Marla)**

80023EB2 03E7

**Бесконечное MP  
в битве (Marla)**

80023EB4 03E7

**Максимальное MP  
в битве (Marla)**

80023EB6 03E7

**Нет повреждений  
в битве (Marla)**

80028DA0 0000

## Inspector Gadget: Gadget's Crazy Maze

**Бесконечные жизни**

801A3E14 0063

**Доступ ко всем уровням**

80064A24 FFFF

⬢ — **увеличение времени**

D0195A2A 7FFF

800689B8 049F

⬢ — **"молоток"**

D0195A2A FEFF

801A3E30 0013

⬢ — **"ключ"**

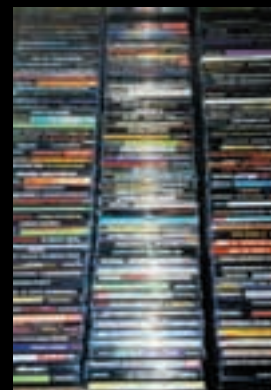
D0195A2A FBFF

801A3E30 0014

⬢ — **макс. очки**

D0195A2A EFFF

80068A00 869F



Ассоциация по Борьбе с Компьютер-  
ным Пиратством — полномочный  
представитель по защите интеллек-  
туальной собственности компании  
SONY (SCEE) и Европейской Ассоциа-  
ции Издателей Компьютерного Обес-  
печения ( ELSPA ) на территории РФ.



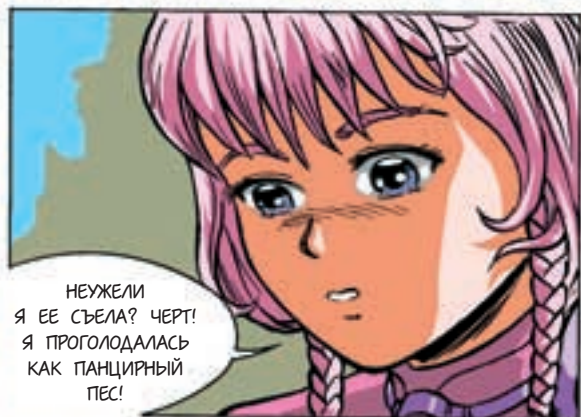
Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых про-  
цессуальных действий по охране ав-  
торских прав
- право на проведение расследований  
и экспертизу в любых судебных учреж-  
дениях
- полномочия на ответственное хране-  
ние и уничтожение конфискованной  
контрафактной продукции в РФ



[www.elspa.ru](http://www.elspa.ru)

















ТЫ ЧТО,  
НЕ МОЖЕШЬ  
БЫСТРЕЕ,  
НЕУКЛЮЖАЯ  
КОРОВА!?



ЭТИ ТВАРИ МОГУТ  
ПРОДЕРЖАТЬ НАС ТУТ  
НЕДЕЛЮ! ПРИДЕТСЯ  
ВСЕ ЖЕ ВЫЗЫВАТЬ  
ПОМОЩЬ С БАЗЫ,  
ДОСТАВАЙ ВИЗИФОН.



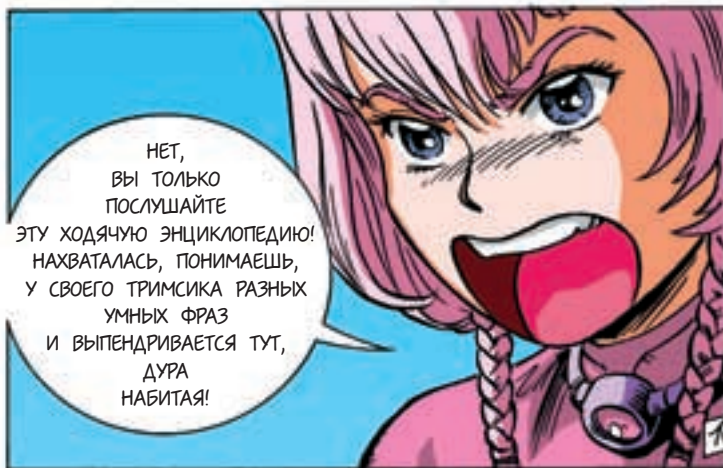
Э-Э...  
А ОН У МЕНЯ  
В РАНЦЕ  
ОСТАЛСЯ...



ЧТО ЗНАЧИТ  
БРОСИЛА?... НУ, БРОСИЛА...  
ДА ТЫ САМА УЛЕПЕТЫВАЛА  
СО ВСЕХ НОГ!! И ЗАЧЕМ НАМ  
ВИЗИФОН, КОГДА У НАС ЕСТЬ  
ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ  
ПЕРЕДАТЧИКИ?



ЭТА ФИГНЯ У НАС  
НА ШЕЕ, ДЕЙСТВУЕТ  
НЕ ДАЛЕЕ КИЛОМЕТРА!  
ВСЕ СМЫСЛ В ТОМ,  
ЧТО НА ЭТОМ РАССТОЯНИИ  
ЕЕ ФОН НЕВОЗМОЖНО ЭКРА-  
НИРОВАТЬ НИКАКИМ МАТЕ-  
РИАЛОМ! ЭТО НА СЛУЧАЙ,  
ЕСЛИ КАКУЮ-НИБУДЬ ДУРЕХУ,  
ВРОДЕ ТЕБЯ, ЗАВАЛИТ  
В РАСКОПЕ! ПОНЯЛА,  
ПРОГУЛЬЩИЦА  
ЛЕКЦИЙ!?



НЕТ,  
ВЫ ТОЛЬКО  
ПОСЛУШАЙТЕ  
ЭТУ ХОДЯЧУЮ ЭНЦИКЛОПЕДИЮ!  
НАХВАТАЛАСЬ, ПОНИМАЕШЬ,  
У СВОЕГО ТРИМСИКА РАЗНЫХ  
УМНЫХ ФРАЗ  
И ВЫПЕНДРИВАЕТСЯ ТУТ,  
ДУРА  
НАБИТАЯ!



Mac Fank

# WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

СОВЕТЫ  
ПО  
ПРОХОЖДЕНИЮ  
ИГРЫ

POLICE LINE: DO NOT CROSS POLICE

## CROSS Pursuit Mode

### Mission 1: Pursuit Course

Карьера любого полицейского начинается в Академии. Для того чтобы вас выпустили на улицы города, придется прежде сдать четыре



выпускных экзамена. Первая миссия элементарна — нужно всего-навсего накатать два круга на трассе, сбив при этом не больше пары конусов или заграждений. Особую осторожность стоит соблюдать на поворотах. Пока вы еще не успели привыкнуть к физической модели WSPC, воздержитесь от лихачества.

### Mission 2: Basic Pursuit

Учебная имитация погони. За рулем удирающей тачки сидит, по словам комментатора, лучший инструктор Академии. На деле же он оказывается просто тряпкой, поскольку зате-



реть его к обочине ничего не стоит. Но надо помнить, что «жертву» нельзя выпускать из виду, иначе упустите.

### Mission 3: Advanced Pursuit

А вот это уже серьезнее. Машина, которую вы догоняете, движется слишком быстро, поэтому единственный способ ее остановить — стре-



лять из пистолета. Пока она несется по проселочной дороге, попасть в нее будет сложно. Но как только она заедет на мост, деваться ей будет некуда. Обезвредив автомобиль, резко разворачивайтесь и мчитесь по стрелке, чтобы успеть подобрать чемодан, пока не истекло время.

### Mission 4: Expert Pursuit

Итак, мы снова в стенах Академии, и вам опять придется продемонстрировать чудеса води-



тельского мастерства. На этот раз от вас требуется доехать до конца трассы, не сбив ни одного конуса и расстреляв хотя бы четыре из пяти мишеней. Увидев желтую табличку с надписью «Stop», остановитесь прямо перед ней и, аккуратно развернувшись, дуйте налево. Там, сбавив скорость, приготовьтесь к стрель-



## Полезные советы

- ❶ Первый немаловажный совет: не увлекайтесь скоростью. Большинство машин, на которых вам придется развезжать, не отличаются прочностью. Несколько неожиданных знакомств со столбами превратят почти любое авто в инвалидную коляску.
- ❷ Зеленая стрелка, ведущая вас к цели, указывает не кратчайшее расстояние до объекта, а именно оптимальный маршрут движения. При этом лучше всего не придумывать собственные маршруты, поскольку альтернативные пути могут быть заблокированы.
- ❸ Тараня преступную машину, помните, что вы тоже получаете повреждения. Причем, чаще всего - не меньшие, чем ваш противник. Слабое место любого автомобиля - бока.
- ❹ Не пытайтесь подрезать машины. Этот метод к добру не приведет, скорее всего, вы сами пострадаете.
- ❺ Чтобы применить оружие, его надо сначала выбрать кнопкой L1. После этого следует прицелиться, нажав джойстик вверх, и лишь затем стрелять кнопкой R1.
- ❻ Любое оружие имеет свой радиус поражения, который всегда нужно учитывать. Дробовик, например, действует только вблизи, в то время как снаряд базуки преодолеет любые расстояния.
- ❼ Палить из пушек надо умеючи! Вам хоть и разрешается таранить мирные автомобили, но вести огонь в их сторону запрещается категорически.
- ❽ Основным вашим препятствием при езде будут фонарные столбы и деревья. Заметить их на скорости бывает нелегко, поэтому просто помните, что столбы ставят на обочине дороги, а деревья растут в парках.



бе. Не забывайте жать джойстик вверх, чтобы прицеливаться.

## Mission 5: Dui Dummy



Покончив с учебой, вы, наконец-то, приступаете к патрулированию. Первое задание, казалось бы, элементарно: остановить нетрезвого водителя. Но все осложняется тем, что тачка у преступника весьма крепкая. Таранить ее следует только передом, попытки во время движения зайти сбоку ничем хорошим не кончатся. Однако хуже всего то, что в жилой зоне нельзя пользоваться оружием.

## Mission 6: The Crazy Car Thief

Поступил сигнал об угоне автомобиля. Негодяя, понятное дело, следует задержать. Но прежде чем применить к нему закон, необходимо его обнаружить. Двигаясь по стрелке, будьте осторожны на узком мосту, там тесно и

полно крутых поворотов. Услышав по радио о приближении вора, развернитесь и посмотрите назад (одновременно нажмите R2 и L2). Как только он покажется, начинайте набирать скорость и пристраивайтесь позади. Преследуя угонщика, не вздумайте открывать огонь, ведь вокруг полно гражданского транспорта. Колымагу вообще не нужно атаковать, просто гоните за ней до тех пор, пока не заполнится серебрястая шкала внизу.

## Mission 7: Gangbangers Deathmatch

Обычная рутинная работа полицейского: настигнуть злодея и разобрать по винтикам его средство передвижения. Единственная сложность может возникнуть вначале. В коричневой стене легко не заметит проход и свернуть. Дело в том, что участок дороги такого же цвета, что и стена, поэтому издали они сливаются.

Отправив преступную тачку в утиль (не стесняйтесь использовать пули, ночью на улицах никого нет), вернитесь немного назад и подбегите улику.





## Mission 8: Bus Driver Gone Bad

Расстроенный на почве семейных неурядиц водитель автобуса слегка одурел и решил отыг-



раться на пассажирах. Преследуйте психопата до самого моста, не причиняя ему никакого ущерба. Держитесь строго позади, так вы избежите ненужных столкновений.

## Mission 9: Drug Smuggling Scum

А вот и интересное шпионское задание. Необходимо проследить за торговцем наркотиками, едущим оформлять крупную сделку. Следуйте за черной машиной аккуратно, не привлекая к себе внимания. Степень опасения водителя растет по мере вашего приближения. Внимательно смотрите на шкалу около линейки здоровья и старайтесь держаться на



почтительном расстоянии. При этом не позволяйте бегунку достигнуть нижней отметки, иначе объект наблюдения скроется.

Проехав по туннелю, будьте готовы к тому, что подозреваемый резко даст по газам. Чтобы не отстать, начните набирать скорость, еще не выехав на свежий воздух. Зафиксировав передачу товара, обезвредьте преступника (пользуйтесь пистолетом, а не дробовиком) и вернитесь назад, чтобы подобрать наркотики.

## Mission 10: Race Against Death

Гонка со смертью в прямом смысле этого слова. Нужно очень быстро доехать до места аварии, чтобы сопроводить машину скорой помощи до больницы. Пострадавший в крайне тя-



желом состоянии, поэтому дорога буквально каждая секунда.

В самом начале езжайте по туннелю сквозь здание справа, вместо того чтобы огибать его. Прибыв на место, пристраивайтесь спереди скорой и двигайтесь, глядя на шкалу. Если бегунок пошел вверх, то нужно добавить газу, если вниз — то, соответственно, надавить на тормоз. Если враги отстали, вернитесь и подберите их. Путь предстоит неблизкий, так что постарайтесь держать оптимальную скорость и не совершать ошибок.

## Mission 11: Sentence Of Fire

Действительно сложная и ответственная миссия. Террорист заложил в городе четыре бомбы. Несмотря на то, что известно их местонахождение, зеленая стрелка вам помогать не будет. Ориентироваться в этот раз придется по карте. Таймер очередной бомбы начинает работать только после того, как вы выключили предыдущий. На то, чтобы добраться до каждого устройства, вам дается ровно минута. Хитрость в том, чтобы обезвреживать



взрывчатку в правильном порядке. Начать лучше всего не с ближайшей, а с самой западной бомбы. При этом нельзя наезжать на заминированный объект, нужно остановиться рядом с ним.

## Mission 12: Nosey News Van

В ход обычной полицейской операции вмешались репортеры. Выезжайте из сквера и постарайтесь от них оторваться. Для этого наматывайте круги вокруг ближайшего квартала. После этого вернитесь в засаду и ждите.



Вскоре появится преступник, которого нужно будет остановить. Стрелять в него можно только тогда, когда поблизости нет других машин. На первых порах используйте магнум, а после обработайте наглеца автоматом. Погоня будет весьма напряженной из-за оживленного движения. Особенно тяжело вам придется на мосту, где как раз образовалась пробка.

## Mission 13: The Stool Pigeon

В салоне вашего авто расположился важный свидетель, которого необходимо срочно доста-

вить в суд, дабы тот дал разоблачительные показания. Однако ничто в полицейской работе не обходится без сюрпризов. Как только вы заедете на мост, за вами увяжутся две тачки, которые вскоре перейдут в наступление. Главное — не паниковать! Бороться с бандитами бесполезно, поскольку их броня и скорость значительно превосходят ваши показатели. Удирать тоже нелегко из-за постоянно ведущегося огня. Единственный выход — лавировать между машинами и столбами, надеясь на то,



что преследователи натолкнутся на препятствие и слегка отстанут.

## Mission 14: Tank Rush

Мало кто из полицейских когда-либо сталкивался с подобной проблемой. Двое преступников каким-то образом умыкнули пару танков и теперь разъезжают по городу и громят все вокруг.

Первый объект придется обезвредить, имея в своем распоряжении лишь патрульную машину и несколько пушек. Как ни странно, это возможно. Главное — держаться как можно ближе к гусеничному чудовищу, так проще уклоняться от его залпов. Если дуло пушки будет находиться над вами, снаряд пролетит



у вас над головой, и энергии отнимется гораздо меньше. Основная проблема в том, что нужно успеть взорвать танк до того как он доедет до пятого по счету поворота.

Одним автоматом, ясен пень, здесь не справиться, поэтому через некоторое время вам разрешат воспользоваться базуккой. Управляться с нею нелегко по двум причинам: во-первых, стрелять приходится издали, чтобы избежать взрывной волны; во-вторых, могут возникнуть сложности с наводкой на цель.

Как только первый танк встанет, считайте, что ваши беды позади. Добравшись до броневика, вы сомнете второго нарушителя как консервную банку.

## Mission 15: Nothing Is Ever Routing

Начинается все вполне мирно. Погоня за красивой спортивной машиной не сулит никаких



неприятностей до тех пор, пока дорога не приведет вас к пустырю. Там вас поджидают две черные телеги, поразительно похожие на те, что мешали вам довести свидетеля. Советую,



заметив на карте тупик, въехать в него задним ходом, дабы потом, когда придется удирать, не тратить время на разворот.

#### Mission 16: Jacked Up Jailbird

Заклученный сбежал из тюрьмы и теперь гонит по улицам с бешеной скоростью. Водит парень



всёма неплохо, поэтому отнеситесь к данной миссии со всей ответственностью. Даже не пытайтесь бить в борт уголовного, ваша машина пострадает от этого гораздо сильнее.

#### Mission 17: Lou Ferris Returns

Сумасшедший подрывник вернулся и заминировал электростанцию. Нужно успеть доехать до нее и за



20 секунд выяснить, какая из бомб настоящая. Я подскажу: самый правый мусорный бак у стены.

Теперь необходимо обезвредить самого террориста. Для этого выезжайте на шоссе и ждите его появления.

#### Mission 18: Brazen Bank Bandits

Грабители обчистили банк и прорвали кордоны полиции. С места преступления уехали три машины. Деньги находятся в красной, поэтому ее нужно остановить в первую очередь.

Не вздумайте ехать вперед, так как на дороге шипы. Разворачивайтесь и гоните направо по



задворкам. На перекрестке вы перехватите красную тачку, которую расстреляете из автомата. Осталось обезвредить синий микроавтобус с главарями банды, его вы повстречаете в парке. Во время погони грабители выбросят оружие преступления, за которым потом придется вернуться.

#### Mission 19: 30 Minutes Or Less

Кто бы мог подумать, что преступника, взявшего заложников, придется преследовать на грузовичке для доставки пиццы. Остановить беглеца было бы куда проще, если бы в закромах завалялось побольше пуль. Экономьте каждый патрон и при любом удобном случае тараньте неприятеля в бок. После победы, как и в прошлой миссии, придется возвращаться



за выброшенным оружием. Так что постарайтесь оставить немного энергии на случай непредвиденных аварий.

#### Mission 20: Final Showdown

Миссия хоть и финальная, но очень простая. Все-то и нужно — задержать в очередной раз сбежавшего из каталажки минера. Для этого настигните и покорежьте вражеский лимузин, благо патронов у вас выше крыши! Лишь одно обстоятель-



ство способно усложнить жизнь: один из ваших коллег уже догнал злодея и, сев ему на хвост, фактически прикрыл его от ваших пуль. Не стесняйтесь и пальните в «помощника» из базуки, вам за это ничего не будет. После этого процесс задержания значительно упростится.

PlayStation



Нефига париться у тетушки на даче. Парное молоко может быть и рупез, но у нас есть вещи покруче:

- технология поиска потенциальных багов в прогах на Си
- типичные моменты взлома смешанных систем. Сначала рутим нис, потом бэкдорим НТю. Уч тные записи, шары, сервисы. Короче все.
- продолжение саги о том, как кодить на Дельфи и его брате-акробате Кайликсе
- альтернативный хак работодателя, чтобы устроится на крутую работу
- все тонкости работы и настройки Фотошопа, в акценте на версии 5.5 и 6
- Linux, QNX, четыре Винды и все это на одном винчестере. Мы расскажем как это сотворить.
- "Прекрасный новый мир" Данечки Шеповалова и его новая избирательная программа :)

ЖУРНАЛ  
**ХАКЕР**

gameband  
www.hacker.ru



# ALONE IN THE DARK

Роман  
Стефанцов

## THE NEW NIGHTMARE

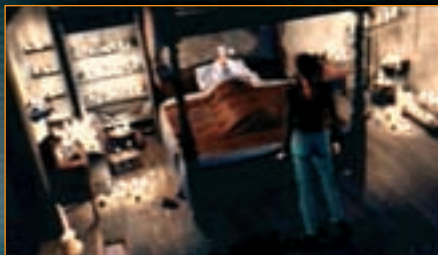
Прохождение  
за Aline Cedrac



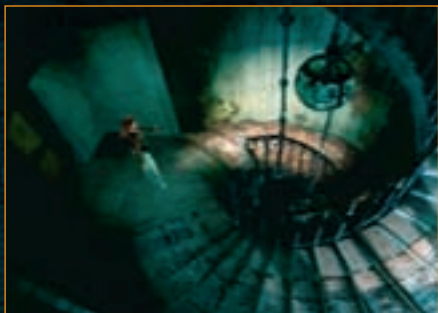


## DISK #1

После авиакатастрофы вы попадете на крышу особняка, расположенного посередине **Shadow Island'a**... Пройдите немного вперед по карнизу. С вами по радиации свяжется ваш напарник Эдвард Кэрнби. Поговорив с ним, залезайте в окно. Внутрь комнаты вы встретите старушку Люси, лежащую на кровати, она даст вам **Small Gilded Key**. Возьмите с тумбочки аптечку и попытайтесь выйти из комнаты. У вас на пути встанет монстр; чтобы от него избавиться, включите ваш фонарик. Возьмите около двери **Charm of Saving**, после чего выходите в коридор. Бегите вперед, ослепляя монстров



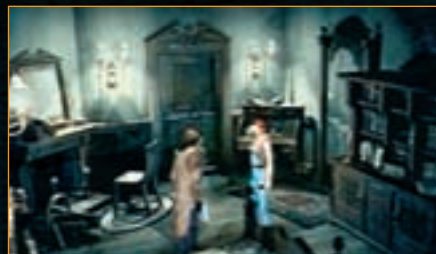
лучом фонарика. Оказавшись у выключателя, включите свет, чтобы избавиться от плотоядных растений. Рядом с выключателем находится запертая дверь, ключ от которой, вам необходимо найти. Вернитесь немного назад и поверните в проход справа/слева (это смотря по кому/чему вы ориентируетесь). Двигайтесь все время вперед, избегая монстров и собирая полезные предметы, пока не найдете еще один



**Small Gilded Key**. Возвращайтесь к запертой двери. Отоприте ее, используя найденный ключ. Спускайтесь вниз по винтовой лестнице. На полпути Элин подслушивает разговор двух неизвестных (пока еще) людей. На первом этаже заходите в левую дверь. Вы окажетесь в трофейной комнате. Погасите свет. В темноте будет отчетливо видна статуя, в которой лежит револьвер. Чтобы его заполучить, воспользуйтесь ключом, подаренным вам бабушкой Люси. Как только столь грозное оружие с просто-таки гигантским количеством боеприпасов окажется у вас в руках, появится монстр. В отличие от растений, его фонариком не испугать... Поэтому придется драпать. Навернув



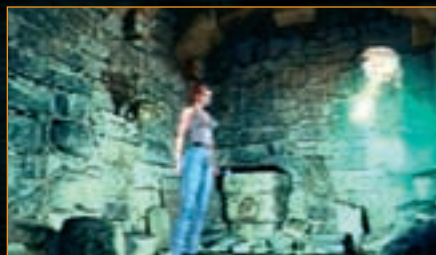
по комнате кружок-другой, вы услышите щелчок открывшегося замка, проходите в открывшуюся дверь. Вы увидите убегающего профессора Мортон. Направляйтесь вслед за ним. Догнав ученого и поговорив с ним, главная героиня получает дозу снотворного из транквилизатора. Элин очнется на кровати в незнакомой комнате и тут же свяжется по радиации с Эдвардом. Поговорив с напарником, подберите **Allen French**, три аптечки и **Charm of Saving**, лежащие в разных концах комнаты. Проходите в потайную дверь в виде зеркала. За ней вы найдете дробовик и аптечку. Подслушав разговор за дверью, поднимайтесь обратно. Появится Эдвард. После продолжительного разговора он поможет вам забраться в люк на потолке. Элин наткнется на говорящее зеркало. Выслушав непонятную абракадабру (в духе: «...свет мой зеркальце, скажи...»), выходите в коридор. Вы окажетесь недалеко от комнаты, где лежит бабка Люси. Найдите дорогу к винтовой лестнице (надеюсь, вы ее не забыли?). Дверь, которая ранее была заперта, теперь открыта. Вам — туда. В коридоре заходите в самую пер-



вую дверь. Подберите: аптечку, зеркало и гранатомет. Подойдите к проектору, стоящему на столе. Пока вы еще не можете его использовать, похоже, что придется вернуться сюда немного позже. Выйдя из комнаты, вы будете атакованы мерзкими жуками. Не мешкая ни секунды, направляйтесь в неисследованное помещение. Не обращая внимания на чье-то жутко раздражающее бормотание (заткните уши!), найдите патроны для дробовика и **Charm of Saving**. Зайдите за ширму, появится призрак, сидящий в зеркале, он позовет вас к себе. Пройдя сквозь зеркало, вы снова встретите призрак. Он потребует от вас зеркало. Очень корректно, с помощью кнопочки «**NO**» отсылайте дядечку куда подальше. Расколошматив



зеркальце об пол, получаем **Abkanis Statue**. Сообщив Кэрнби радостную весть о том, как вы лихо разделались с привидением, возвращайтесь в спальню. Там вы наткнетесь на Еденшаву, который расскажет вам много чего интересного. Выходите в коридор и проходите в соседнюю дверь. Убейте монстров и спускайтесь вниз. Найдите двустворчатую дверь, ведущую в холл. Застрелите еще одно адское отродье и исследуйте зеркало, висящее рядом со статуей. В правом верхнем углу не хватает куса орнамента. Подберите патроны для дробовика, лежащие возле синего стула, и возвращайтесь на винтовую лестницу. Заходите в дверь рядом с комнатой трофеев. Идите налево. Убейте отряд зомби (по возможности их лучше избегать) и заходите в первую дверь. Подберите патроны для пистолета. Последуют какие-то странные звуки. Возьмите в руки револьвер и выстрелите из него пару раз в зеркало. Когда оно разлетится на куски, вы сможете прочитать

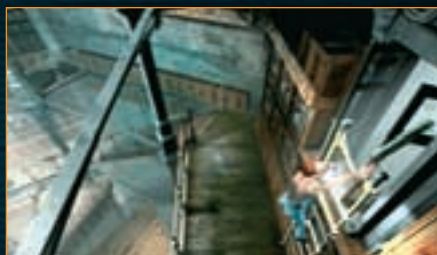


книгу, лежащую в тайнике. Направляйтесь к нашей старой подружке Люси (блага бабуся валяется в соседней комнате (?)). Она даст вам **Glass Prism**. Двигайтесь в комнату, где стоит проектор. Придя на место, выключите свет, вставьте призму в проектор и используйте





те на нем ваш фонарик (через инвентарь). Просмотрев очень жизнеутверждающий кинофильм, вы получите в свое распоряжение **Engraved Cube**. Рассмотрите кубик в инвентаре. Он имеет отношение к библиотеке. Направляйтесь туда (она находится в прихожей, недалеко от лестницы). Включите свет, чтобы не бродить в темноте. Прочитайте книги, в них много полезной информации (она поможет тем, кто владеет английским). Возьмите коробку гранат и поднимайтесь на второй этаж. В



потайной комнате можно найти три коробки патронов для дробовика. Собрав боеприпасы, поднимайтесь на третий этаж. Выходите на крышу и поднимайтесь на башню. Возьмите еще одну коробку гранат и возвращайтесь в библиотеку. Еще раз повнимательней рассмотрите трехмерную карту библиотеки (**Engraved Cube**). Найдите белую точку между цифрами 1 и 9. Бегите по карте в это место (оно находится на первом этаже). Найдите четыре панели, замаскированные под книги, и введите следующее число: **1991**. Откроется потайная дверь, за которой вы найдете **Abkanis Tablets**, три аптечки, коробку гранат и **Charm of Saving**. Взяв все полезные предметы, опустите рычаг... Вы освободите Говарда Мортон.



на, который выступает в роли босса... Не стоит тратить на него патроны для дробовика или, тем более, для револьвера, лучше сразу взять в руки гранатомет. Говарда нельзя поразить, пока он находится в движении. Урон ему можно нанести только тогда, когда он на вас прыгает. Отбегите подальше и выждите момент, когда босс соберется вас атаковать, после чего открывайте огонь. Если вы произвели попадание, то Говард отскочит с ревом назад. Четыре-пять гранат, и с монстром будет покончено. Возьмите из камеры половину медальона.

Снова идем к Люси Мортон. Она в очередной раз поможет вам, дав вторую половину медальона. Соединив в инвентаре обе половины, направляйтесь в холл. Вставьте медальон в зеркало. Теперь вы сможете через него пройти. Поднимитесь вверх по лестнице и с помощью **Allen French** отойдите люк. В оранжевое вы снова встретите Еденшава. Поговорив с ним, выберите коробку гранат и проходите в ржавую дверь. Выйдя за пределы поместья, вы обнаружите... Говарда, который выглядит жи-



вее всех живых мертвецов и мечтает отомстить вам. Не стоит связываться с этой машиной, а следует просто и быстро убежать (в этом нет ничего постыдного, в конце концов, вы играете за особь женского пола). Колесите по округе до тех пор, пока не выйдете к фамильному мавзолею Мортон. Внутри него найдите дверь, на которой написано «Джерми Мортон». Возьмите за ней: гранаты, ракетницу, аптечку и **Charm of Saving**. Подойдите к саркофагу и возьмите **Metal Cover**. Вернитесь в предыдущее помещение. Зайдите в инвентарь и соедините **Metal Cover** с вашим фонарем. Подойдите к глухой стене, к которой при-



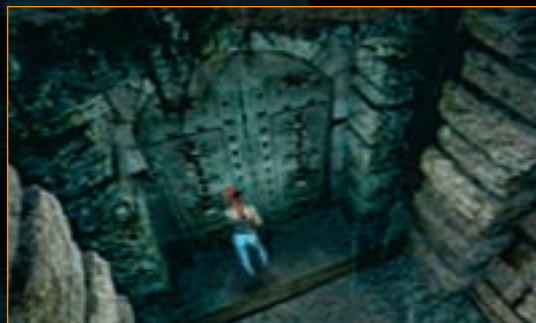
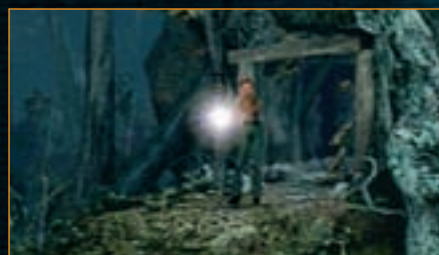
деланы балки. Уважаемые дети, вы даже представить себе не можете, что за ГЕМОРРОЙ вас сейчас ждет. Если у вас слабые нервы или большая психика, то я вам настоятельно рекомендую выключить приставку и больше НИКОГДА не возвращаться к этой игре (я — НЕ ШУЧУ!!!). И так, чтобы решить эту чертову головоломку, вам необходимо, используя луч фонаря, нарисовать по точкам букву М. Тем, у кого есть аналоговый джойстик, неслыханно повезло (хотя помучиться все равно придется), а вот тем, у кого его нет, лучше запастись ка-



ким-нибудь успокаивающим средством. Начинать рисовать следует с левого нижнего угла (удерживая шифты **LT** и **RT**). Если вы все делаете правильно, то будут поочередно загораться зеленые лампочки... Когда злополучная буква **M** будет все-таки нарисована, откроется дверь с надписью «Ричард Мортон». Заходите в нее. Включите фонарик и бегите все время вперед, не обращая внимания на плотоядные растения. Выбежав на поверхность, прыгайте вниз (**3**). **INSERT DISK #2**.

## DISK #2

Оказавшись около запертых ворот, пристрелите собаку-монстра и двигайтесь вперед по лесной тропинке (ориентируйтесь по вашей кар-





e-shop

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

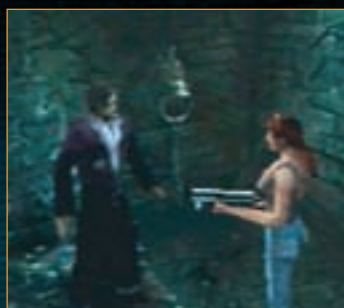
(095) 798-8627 (095) 928-6089 (095) 928-0360 (812) 276-4679

ТЕЛЕФОН



НОВАЯ  
ПОНИЖЕННАЯ  
ЦЕНА

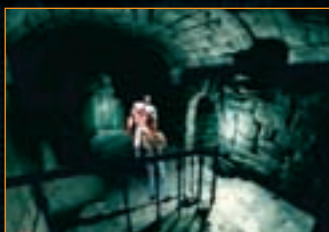
\$439.99



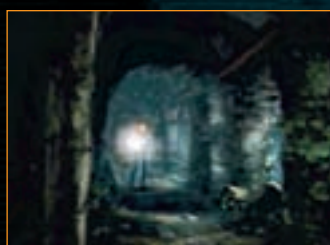
релезьте через обрушившуюся перегородку. За ней подберите патроны для ружья и, не обращая внимания на растения, заходите в дверь. Убейте двух зомби, а затем откройте дверь темницы. Внутри нее томится профессор Мортон. После продолжительного разговора подберите с пола **Black Metallic Card** и **Charm of Saving**. Выходите в коридор. Спустившись



те). Через некоторое время вы выйдете к гигантскому форту острова Теней. Главный вход заперт, поэтому придется искать другой путь, чтобы попасть внутрь. Идите по дороге направо. В конце пути вы найдете коробку патронов для ружья. Справа от главного входа тянется растение, по которому можно вскарабкаться наверх. Возбравшись на форт, уничтожьте аборигенов и спускайтесь во внутренний двор (запомните запертую дверь перед лестницей). Бегите все время прямо (не забыв по пути подобрать аптечку), пока не упретесь в тупик. Возьмите за перегородкой с сундуком коробку гранат и пройдите немного назад к лестнице. Пе-



вниз, вы увидите дверь с четырьмя символами, пока с ней ничего нельзя сделать, поэтому проходите в следующее помещение. В этом запутанном месте можно найти много полезных предметов, среди которых: **Charm of Saving**, коробка ракет, коробка патронов для ружья, две аптечки, **Metallic Piece** и **Wire Cutters**. Рядом с тем местом, где вы взяли **Metallic Piece**, есть лестница, по которой вам необходимо подняться. Убейте нескольких монстров и возьмите **Mould**. Вернитесь к сундуку (то место, где вы подбирали коробку гранат). Используйте на нем кусачки, чтобы получить **Large Ornate Rusty Key** и **Steel Lingot**. Теперь бегите к той двери, которую я вас просил запомнить.



\$79.99 PlayStation 2 EXTERMINATION (US) Extermination	\$79.99 PlayStation 2 ONIMUSHA WARRIORS (US) Onimusha Warlords	\$79.99 PlayStation 2 WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC Warriors of Might and Magic	\$79.99 PlayStation 2 NBA STREET NEW
\$79.99 PlayStation 2 TWISTED METAL: BLACK (US) Twisted Metal: Black	\$79.99 PlayStation 2 MONKEY ISLAND (US) Escape from Monkey Island	\$79.99 PlayStation 2 STAR WARS: SUPER BOMBED RACING Star Wars: Super Bombed Racing	\$79.99 PlayStation 2 RED FORTION (US) Red Faction
\$55.99 PSX-2 Memory Card BMG	\$49.99 Hard Carrying Case	\$69.99 (US) Gameshark 2	\$34.99 (US) DVD Wireless Master Remote Control

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.  
Заказы по интернету - круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга 48 часов MONEY BACK, смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)

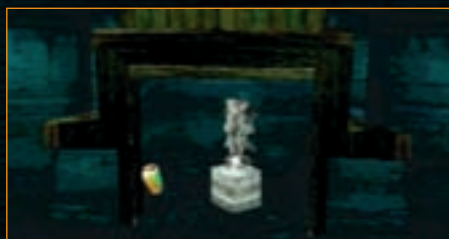
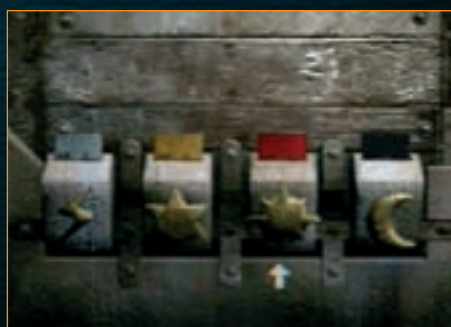




Откройте ее с помощью найденного ключа. Внутри помещения, похожего на мастерскую, подберите: **Stock of a Weapon**, **Orange Accelerator**, **Barrel of Weapon**, три аптечки и **Glass Lens**. Прочитайте книгу, в которой написаны следующие слова: **Silver Flash**, **Golden Star**, **Red Sun**, **Black Moon**. Настало время немного поконструировать. Из полученных трех частей соберите **Photoelectric Pulsar**. Подойдите к странному механизму у стены и вставьте в него сначала **Mould**, а затем **Steel Lingot**. Получив новый **Barrel of Weapon**, проходите в туннель, ведущий вниз. Вставьте в телескоп линзу и пройдите немного вперед. Пол под ногами у Элин обвалится, и она упадет в ров с водой. Придя в себя, продолжайте

продвигаться вперед. Отбейтесь от гадкого крокодила и выбирайтесь на сушу. Оказавшись в незнакомой комнате, подберите патроны для дробовика и поднимайтесь наверх. Возьмите из сундука **Golden Metallic Card**, **Red Metallic Card**, **Silver Metallic Card**, а так же лежащую рядом аптечку. Открыв дверь, выходите на улицу. Застрелите собаку-монстра. Теперь, когда у вас есть все четыре карты, вы можете открыть дверь с символами (она находится рядом с комнатой, где сидел Мортон). Вставьте карты в следующие символы. Золотую карту — в звез-

ду, серебряную — в молнию, красную — в солнце, черную — в луну. Если все сделано правильно, то дверь откроется, и вы попадете в планетарий. Подберите с пола **Charm of Saving**, **Plasma Cannon**, аптечку, а также лежащий на ящике **Metallic Half-Ring**. Поднимайтесь наверх по лестнице. С вами свяжется Эдвард, который попросит продиктовать вас направления (те, кто играли за Эдварда, вспомнят эту дурацкую головоломку). Посмотрите на бумагу, на которой изображены стороны света, которые обозначены непонятными



иероглифами. Подойдите к панели управления и введите следующие цифры: **10/31/2001** (дата текущего дня по игре). Поговорив с парником, спускайтесь вниз и возьмите появившиеся предметы: **Large Bronze Key**, **Seal**, **Small Rusty key** и **Abkanis Statue**. С помощью большого бронзового ключа отпирайте находящуюся тут же дверь и заходите в нее. Подобрав коробку гранат и **Charm of Saving**,

# ОРУЖИЕ

## Револьверы



Самое слабое оружие в игре. Незаменим на начальной стадии игры. Эффективен только против не очень крупных врагов, таких как: собаки, пауки и т.п. После того как вам в руки попадает дробовик, о пистолете можно спокойно забыть.

## Трехствольный дробовик



Довольно-таки универсальное оружие, которое будет сопровождать вас на протяжении большей части игры. Способен уничтожать крупных врагов, например, зомби. Единственный недостаток: маленький объем магазина.

## Плазменная пушка



Наверное, самое бесполезное оружие во всей игре. Обладает очень маленькой убойной силой и эффективен лишь на малых дистанциях. Единственное преимущество данного оружия — это то, что поражается сразу группа целей.

## Гранатомет



Гранатомет эффективен практически против всех видов врагов. Большое количество боеприпасов, разбросанное по всей игре, позволяет использовать его против обычных монстров. Незаменим при борьбе с боссами.

## Ракетница

Не рекомендуется использование против рядовых врагов, лучше припасти эту игрушку для боссов.



## Лучевой пистолет

Незаменим при борьбе с пещерными монстрами в финальной части игры.

Способен поражать сразу несколько целей. Единственным недостатком можно назвать маленькую емкость батареи.

## Фотоэлектрический пульсар



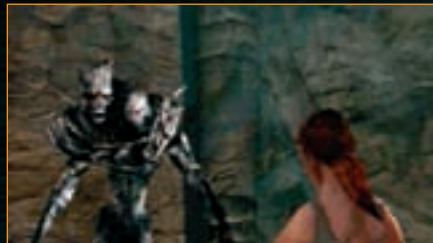
Стреляет мощным сгустком энергии. Бесполезен из-за очень низкой скорострельности. Использовать его лучше всего против зомби (если вы их, конечно, найдете в пещерах...).



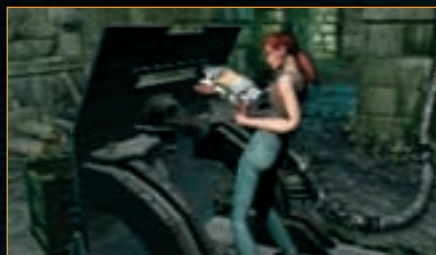


подойдите к сооружению, похожему на каменную голову, и нажмите кнопку «Use». Соединившись по радию с Кэрнби, вы договариваетесь с ним встретиться (337). Вернитесь в планетарий и отоприте дверь вниз. Через нее вы попадете в форт. Выходите из него через главный вход и направляйтесь к началу второго диска (не обращая внимания на врагов). У забора вы встретите Эдварда, который передаст вам каменный диск. Возвращайтесь к каменной голове и вставьте в нее диск. Появится и **Abkanis Statue**, которую вам необходимо подобрать. Идите в мастерскую. Поднимайтесь по лестницам на крышу. Маленьким ключиком откройте замок. Настало время собрать из частей в инвентаре некое, пока еще не известное нау-

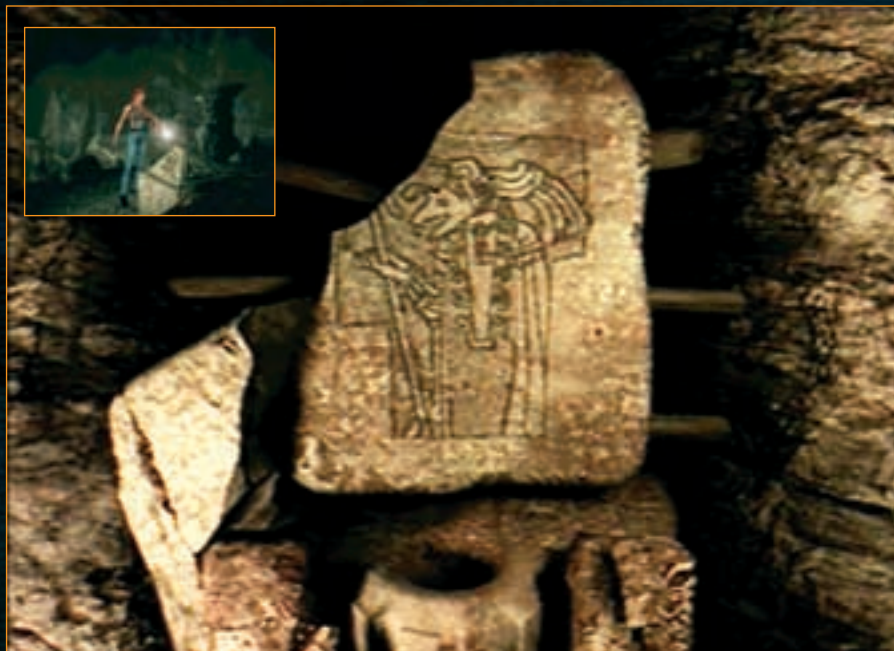
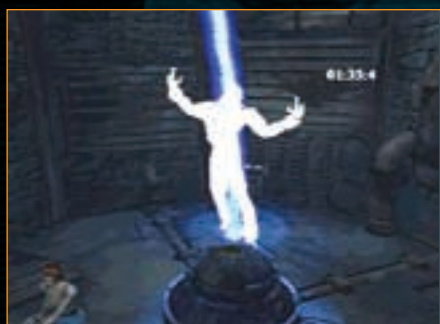
(то место, где вы нашли **Metallic Piece** и **Wire Cutters**). Используйте перфоратор на артиллерийской пушке, которая направлена на стену, чтобы попасть в подземную пещеру. В пещере поднимите с пола **Photoelectric Pulsar**. Бегите вперед до тех пор, пока не встретите Эдварда. Поговорив с Кэрнби, отправляйтесь вместе с ним вглубь пещеры (по пути не забудьте открыть тайник и взять из него пять аптечек, зарядное устройство для энергетического оружия, лучевой пистолет и пять **Charm of Saving**). Через несколько экранов вы встретите Алана Мортон и Еденшава. Просмотрев ролик, поговорите с раненым Еденшавом и проходите в туннель, в котором скрылись ваш напарник и мерзкий Мортон. Пробежав немного вперед, вы свяжетесь с Эдвардом. Он сообщит, что с ним все в порядке. Подзарядите от кристалла батарею и продолжайте движение, попутно уничтожая разнокалиберную нечисть. Добравшись до развалин храма, обратите внимание на



и спускайтесь в огненную пещеру, которая кишит гигантскими скорпионами. Пройдя цепочку запутанных туннелей, вы увидите Алана, спускающегося в пропасть. Следуйте на каменный мост. Спускайтесь по веревке вниз. После ролика подберите последнюю **Abkanis Statue** и заходите в пролом. Бегите все время прямо, пока не наткнетесь на последнего босса игры ... Мортон не очень грозный противник. Вся сложность борьбы с ним заключается в том, что пока он стоит на упавшей колонне, он фактически неуязвим. Поэтому вам необходимо перебежать на другую сторону обрыва. Сделать это следует тогда, когда босс сойдет с колонны (можно его на время парализовать с помощью лучевого пистолета). Когда вы окажетесь на одной стороне вместе с Мртоном, у вас есть два варианта дальнейших действий. Первый: вы убиваете босса. Второй: спокойно, без лишней суеты убегаете в соседнюю комнату. Так или иначе, вы окажетесь в комнате со статуя-



ке, устройство. Используя опцию **Split**, разделите **Tripod**, чтобы получить вторую половину кольца. Соедините обе имеющиеся у вас половины. Полученное кольцо скомбинируйте с **Luminescent Stone**. Скрепите **Tripod** с **Perforator Barrel**. Соедините все три полученные части вместе, чтобы получить перфоратор. Спуститесь вниз и запустите два механизма. Появится Гордон Мортон; что ж, на этот раз убегать не имеет никакого смысла, нужно уничтожить монстра раз и навсегда. Просто так босса не убить, необходимо поджарить его с помощью молний посредине комнаты. Рассчитайте время так, чтобы во время удара молнии Гордон прыгал на середину комнаты. Три удара электричеством, и с гадом будет покончено. Заново поднимите антенну. Теперь вы должны за две минуты добежать до подземной галереи



маленькую пирамиду без вершины). Проходите в соседнюю комнату. Элин найдет секретный проход. В комнате, в которую вы попали, есть шесть (седьмой открывает выход) выключателей, каждый из них открывает алтарь определенного божества. Соберите с этих алтарей шесть каменных печатей и шесть документов. Вместе с награбленным добром залезьте по лестнице в маленький дом, расположенный у подножья храма. Подберите **Indian Skin Flask** и расставьте имеющиеся у вас печати на каменные алтари. Если все сделано правильно, то в противоположной части помещения поднимется плита, и вы сможете взять верхушку пирамиды. Бегите вверх и соберите пирамиду. После преобразования возьмите с подставки **Head of Statue**. Возвращайтесь к тому месту, где Элин автоматически залезла по стремянке,



ми. Установите на одну из них **Head of Statue** и наслаждайтесь красивой концовкой. **HAPPY END!!!**

PlayStation







**Здравствуйте, дорогие наши читатели! Относительно незаметно к нам подкралась осень, а значит не за горами уже Новый год, как отмечал Борис Романов еще ранней весной. Мы же продолжаем работать в привычном ритме. Как обычно, впрочем. На сей раз в нашей постоянной рубрике мы можем предложить вам всего три письма, но зато все они будут весьма интересны игровой общественности. Ну а открывает "обратную связь" послание донельзя решительно настроенного Radical Dreamer..**

**Александр Щербаков**

## РАДИКАЛЬНЫЙ МЕЧТАТЕЛЬ

Привет всему рабочему коллективу OPM!

Наконец-то я взялся ручку, так что берегитесь все, и свои и чужие. Но сначала хочу поблагодарить создателей этого журнала. Да, по сравнению с ранними номерами вы очень изменились. И про ЕЗ, и про TGS написали. Про портативки, про малоизвестные, но культовые в Стране восходящего солнца гамы типа RPG Maker. A solution к Final Fantasy IX - просто блеск! В общем, из обычного массового fiction вы постепенно превращаетесь в чтиво, способное таким хардкорным геймерам, как я, доставить несколько минут удовольствия. Жаль, что вы иногда не замечаете наших потребностей. Мы хотели RPG, и вы нам стали про них писать - молодцы, ура, яху-у! Мы хотим папда - вы нам дали... позорный и примитивный комикс... Почему? Вы знаете, народ болеет Японией, а не артом Алексея Межевича. Лучше бы скачали нам из Интернета разговорник анимешника (ну сайонары там, конничивы всякие), к примеру... Хотя дело ваше. И, пожалуйста, не обижайтесь. Понимаю, старались. Но... Ладно, идем дальше.

Я просто обескуражен перепалкой advanced gamer'ов (то бишь RPG'шников) с неким Okorok'ом. Вроде бы все уже ясно. Человек, советующий не играть в RPG, который ставит за основание то, что это простое забивание молодых голов ненужным хламом... Конечно, играя в Resident Evil, я получаю кучу полезной информации! А RPG - это просто классная книга с расширенными возможностями, которую можно не только читать, но и смотреть. Слышали о таком жанре, как interactive fiction? Там нет (по крайней мере не было) графики вообще (ну, в некоторых образцах попадаются картинки - прим. А.Щ.). Был голый текст на черном экране, была возможность выбирать действия персонажей, были толпы фанатов (ну, про толпы это вы загнули - прим. А.Щ.). RPG-андеграунд, упрощенный и выпущенный в массы (вот только interactive fiction обычно относят к адвенчурам, то бишь к квестам, если кому такая терминология ближе - прим. все того же А.Щ.).

Ведунья заявляет, что насилие в Resident Evil - доминирующая черта игры, плавно перетекающая с экранов в реальную жизнь. Diablo Viksy называет себя реалисткой, а RPG'шников - трусами, бегущими от проблем в сказочные леса ролевок, к добрым феям и муглам... Стоп! А теперь слушайте. Неужели вы считаете себя маорионетками, управляемыми с помощью игр? Да это же чушь! Лепет американских психологов, запрещающих детям смотреть "Matrix", опасаясь всплесков насилия в школах! Мне лично после Silent Hill детей давить не хотелось, а после Final Fantasy IX я гили в кустах не искал. Насчет бегства в альтернативную реальность от проблем... Слушай, Viksy, ты слышала про Fallout? Это захватывающая, эпическая RPG. Но где там, среди обожженных радиацией скал, убийств и поисков утопии, среди бомжей и наркоманов можно найти добрый сказочный пейзаж, в который хочется убежать от проблем??? А люди бегут.

Еще более глупо выглядит сравнение Okorok'ом других игр с RPG в плане популярности. Если игра более популярна, то она лучше? Ну, ладно, берем хит-парад Великобритании в июньском номере OPM. Та-а-ак... Вот! I место - Simpson's Wrestling. И это лучше, чем Final Fantasy IX? Ха-ха-ха-ха! Так что разговорника никакого и быть не может. И вот что еще хочу сказать. RPG'шники со стажем, уставшие от геймплея, стремящиеся просто получить "редкую" атмосферу, играют в Saga Frontier II. И балдеют от акварельных пейзажей. Спрашивается, за каким чертом ты туда полез? Да еще и выводы сделал - RPG=suxx. Мда-а-а...

Обнаглел народ. Ростовский Kaïn недоволен магической системой в Final Fantasy VIII. Да по сравнению с текстом диалогов она - ничто! Это мелочь! Пони-



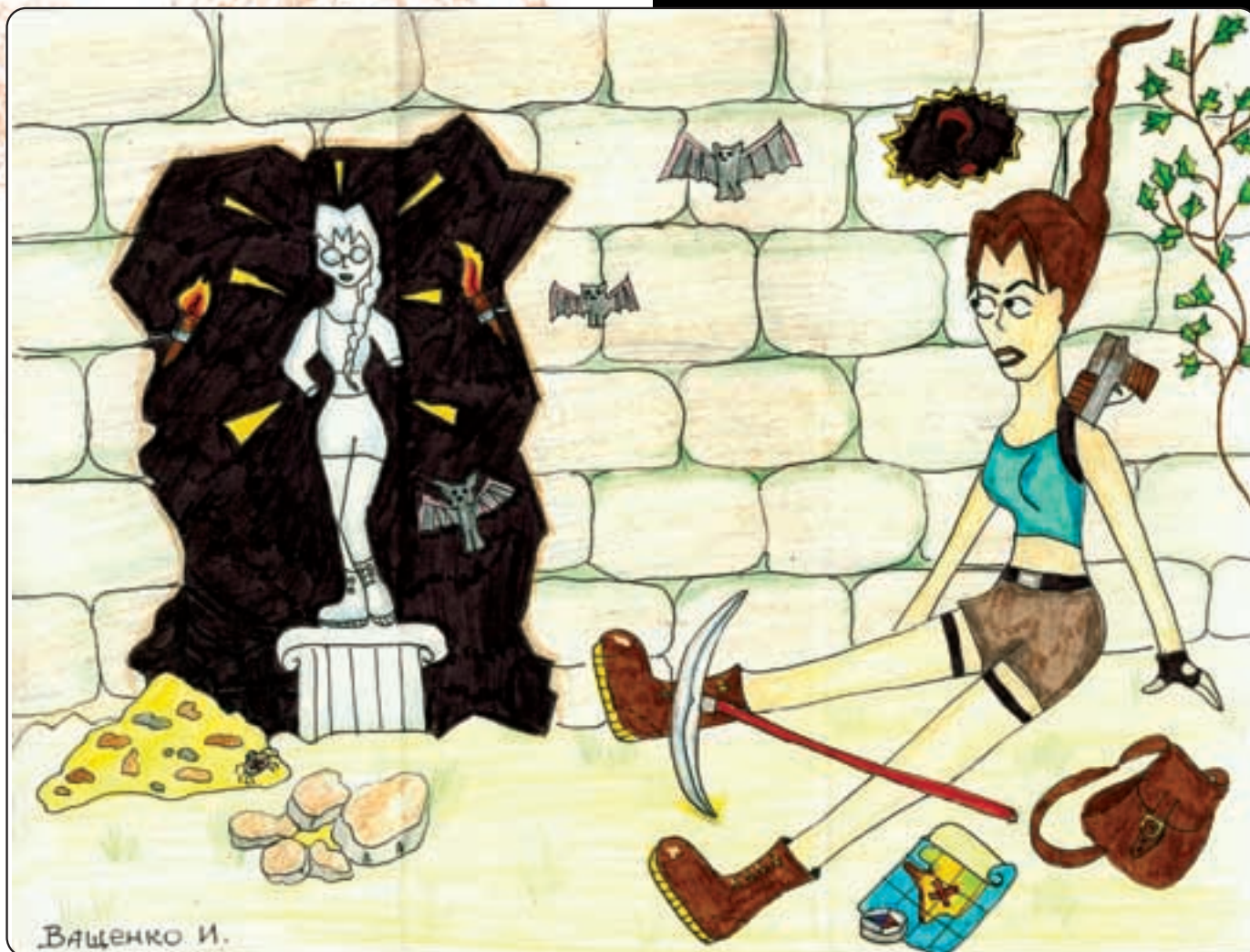
Захарченко Юлия г.Нижевартовск, Тюменская обл.

маю, сражаться приходится часто, часто магию кастовать нужно. Но ведь там есть такие классные фишки, как превращение монстров в карты, кража вещей и прочие наслаждения (включая возможность опускать и поднимать level'ы врагов). А еще состоишь в клубе.

Кстати, я не ставлю RPG выше других жанров. Если бы меня попросили назвать шедевры на PlayStation, я бы сказал: Tekken 3, Metal Gear Solid, Red Alert и еще кучу, включая Resident Evil I и II. Сильные игры есть в любом жанре. Просто нужно быть объективным. Я законченный RPG'шник, но я уверяю - Silent Hill гораздо круче, чем Thousand Arms. Это не предательство жанра, это факт. Я и в жизни такой. И если я рэйвер, то не кричу: "Рэп - отстой!". И даже сатанинский In Slaughter Natives слушаю с удовольствием.

Просто некоторые путаются и не знают, чего они хотят. Вот были, например, крики: Final Fantasy V - супер (ну уж, по крайней мере, на порядок лучше, чем жутковатая восьмая часть - прим. А.Щ.).! Чем она супер! Гениальный storyline? Не смешите! Просто там прокачка классов была увлекательна. В Breath of Fire III - скиллы монстров изучать было классно. Когда в Final Fantasy IX прокачиваешь оружие, получаешь при этом гили, карты, экспу и навыки - не бесишься от случайных стычек,





Вашченко Ирина г.Красный Луч, Луганская обл. Украина

а ждешь их. А кроме хорошая/плохая RPG есть еще и личное предпочтение.

Ладно, пора остыть. Хочу еще вот что сказать. Только и слышно - старушка PlayStation, умирающая консоль. Разработчики игр сами травят своего старого пациента, выпуская всякие Donald`ы, Aladdin`ы, Mermaid`ы и прочую ерунду. Конечно, PS one еще жива, надо скормить эту чушь игрокам и заработать денежки. Не могут уйти красиво, как Square или EpiX... А дело вовсе и не в консоли. Модный, недавно культовый Dreamcast, где ты? Он-то что, старый был? Слабый? Нет, просто игры там были - ужас. Не все, конечно. Были и шедевры, но большинство (такие, как Blue Stinger) погубили его. Кто следующий? Game Cube, PlayStation 2 или Xbox? Надолго их хватит?

Ну все, надо заканчивать, а то я разошелся и могу еще писать и писать.

Все, пока, сайонара.  
Radical Dreamer

P.S. Привет Красноярскому R.An.Ma., KFRB лично. Onihime. Никель.

Так. Ну начнем, собственно, с начала. Комикс. Вы знаете, поначалу я сам достаточно скептически относился к идее с публикацией этого дела на страницах ОРМ. Но, поверьте, сейчас я изменил свое мнение. Алексей Межевич, что бы кто ни говорил, проделывает великолепную работу. Народ болеет Японией? Ну так чем вам не угодила отличнейшая манга? Пожалуй, это лучший комикс, какой только можно вообразить себе на страницах ежемесячного издания с весьма ограниченным объемом. Вам нужно еще что-нибудь, имеющее непосредственное отношение к японской анимации, но отличное от этого? Существует большая вероятность появления в ОРМ подобных материалов. Тем более, что с нами теперь сотрудничает еще и Агент Купер, а поклонникам аниме и манги это о чем-то да должно говорить.

Что касается ваших высказываний по поводу влияния игр на людей, то в большинстве пунктов я с вами абсолютно согласен. Очень приятно слышать такое мнение из уст наших читателей.

А вот с боевой системой Final Fantasy VIII вы погорячились. Сюжет сюжетом, но этот аспект игры обязан быть хорошо отлаженным. А здесь мы видим самое настоящее недоработанное чудовище. Плюс восьмая FF в



Первое  
место



Приз  
симпатий  
редакции

любом случае очень плоха. С точки зрения той же storyline. Но об этом мы уже много раз говорили.

И последнее. Как ни странно, Dreamcast. Эта консоль благополучно склеила ласты отнюдь не из-за игр. Просто у Sega нет таких денег, как, скажем, у Sony. С игрушками-то тут все в порядке. Хороших продуктов на DC, если вы не в курсе, полно. Кстати, Blue Stinger, в качестве примера ходячего кошмара, очень даже неудачен. Это вполне приятная вещичка, а ее минусы в основном проистекают из ограниченных средств ее разработки.

## СИНЕЕ НА ЧЕРНОМ

Привет. Я СДЕЛАЛ ЭТО!!! Я купил ее!!! Да, да, да! Она самая! Такая черненькая с синими буквами PS2. Да, я купил себе PlayStation 2! О, Господи, я не верю всему этому. Пойду ушippну себя. Ай! Нет, это не сон.

Копил где-то три месяца. Если бы вы знали мою расточительность (ну, типа, там пиво, текила, журналы, видеофильмы, которые я скупаю тоннами), то этот срок можно назвать вечностью, да еще все время в постоянном ожидании. Как я выдержал? Чудо. Я "напрялся", "сжался", превратился в жмота, и вот, наконец-то... А руководством к действию, даже, скорее, последней каплей послужил ваш призыв в июльском номере - "Пора покупать PlayStation 2". У меня к этому времени уже была достаточная сумма денег, но не хватало хотя бы на один диск - пришлось занять у предков. Призыв на меня повлиял как какой-то гипноз, как 25-й кадр. Бац! И уже на следующий день после прочтения я летел в магазин. Проснулся в 8 утра, что для моего выходного дня глубокая ночь, и не мог заснуть. Вскочил, поехал, купил и, естественно, первой игрой стал Tekken Tag Tournament. Я и первую Соньку ради третьего Tekken купил (ну я об этом вам писал).



И тут меня ждало разочарование. Нет, графика, конечно - супер! У меня действительно нижняя челюсть слегка отошла от верхней, но о графике чуть ниже. А вот ТТТ - откровенная халтура. Это в каком смысле? А в таком! Ребята из Namco просто взяли, совместили второй и третий Tekken, добавили по одному-два новых движения и заточили все это под новые возможности приставки. А игра стала какой-то... пластилиновой, что ли - не могу объяснить. Третья часть была более человечной, т.е. персонажи были более живыми, пусть даже без супер-гипер графики и реалистичного освещения. А персонажи из второго Tekken так и бьют до сих пор по-настоящему (ну не верю я, чтобы Бак так ногами махал, пусть он даже там четырежды учитель Хвоаранга). То есть такое ощущение, что издателям надо было срочно выбросить игру на прилавки. А теперь прочтите, из-за чего я покупал первую PlayStation, и удивитесь, как я отзываюсь о своей любимой игре.

Ну ладно, теперь - графика. Да, это что-то! Продавцы продали мне memory Card, с которой они рублились в ТТТ, и я смог сразу посмотреть заставки большинства персонажей. Кто видел заставку Unknown, тот поймет. Вот здесь у меня открывается рот. Жалко, не предусмотрено замедленного повтора всего ролика (в конце там все же есть замедленная съемка).

Если уж говорить о разочарованиях, то я упомяну игру C-12. Я долго мучил продавцов - есть ли у них лицензионная игра, и просто прекрасно, что я ее не купил. В том же июльском номере был демо-диск с игрой. Ну это просто кошмар какой-то! Неудобная камера, вовремя не поворачивающаяся за персонажем, дебильные противники, которые тебя за 15 метров не видят, пока ты в них обойму всю не засадишь. Сам персонаж не менее дебилен: худющий, неестественный (хотя это и понятно - над ним ученые похимичили). Ну а так как я немножко музыкант, то звук для меня имеет такое же значение, как и графика. Так вот, это не звук - это дерьмо (простите за неаппетитность выражения): такой типичный спокойненький - лазером пшик, пшик, лазером пшик. А от музыки мне хотелось вскрыть себе вены! Как эта игра умудрилась попасть на второе место российского хит-парада - для меня остается загадкой.

Еще меня настораживает Syphon Filter 3. Ситуация похожа на севшую батарейку. Что делать, если она села, а денег нет на новую (хотя я не представляю, как может не оказаться лишних 10 руб. в кошельке, и все же)? Бросить сильно об пол, и она еще какое-то время поработает, но дальше этот номер не пройдет. Так и с игрой. Первый Syphon Filter - ура, второй - хорошо, третий - ребята, может чего нового вы сделаете?

Что я хочу сказать в заключение. Первую Соньку нужно отдать младшим бра-



Чайковский Александр г.Химки Московской обл.

тишкам и сестренкам - пускай играют в Spyro и Crash Bandicoot'ов, а мы должны переключить свое внимание на более мощную приставку (я про PlayStation 2, естественно). Нет, конечно, не надо выбрасывать первую PlayStation тем, у кого нет младших родственников, - поставьте ей памятник из золота, дайте залп из башенных орудий (ведь пиратские диски, будь они неладны, надо же где-то проигрывать ;), и покупайте PS2.

Ну, засим разрешите откланяться.

Вечно ваш,  
Сбербанковский работник Денис Конев

Ну что ж, такое вот письмо. Единственное, о чем хотелось бы сказать, так это о Tekken Tag Tournament. Ну, во-первых, мы все понимаем, что Tekken - ваш любимый файтинг, но мы все же не раз всех предупреждали, что ТТТ - игра халтурная. Эдакая сборочка а-ля Mortal Kombat Trilogy. Игровые журналисты врут далеко не всегда, ха-ха. Во-вторых, графически это продукт от Namco достаточно слаб по меркам PlayStation 2. Позор, как выражается всем вам известный Борис Романов. Заставки, конечно, весьма симпатичны, но на то они и заставки, не так ли? Вы еще бы Square'овские успехи на этом поприще вспомнили - просто фантастика. Но это не показатель мощности приставки. Так что желаем вам в дальнейшем пополнять свою коллекцию по-настоящему интересными игровыми проектами. А такие, как мы с вами знаем, на PS2 есть, их не может не быть.

## ЗАЗЕВАЛСЯ - СМЕРТЬ!

"Вы все мартышки! Нет! Вы даже на мартышек не похожи, я их видел..."  
Сержант Зим (Роберт Хайнлайн "Звездный десант")

Добрый день, сэр. Здравствуйте, редакция.

Что за солдат С.И.С.? Человек, который нанес удар по престижу спецсил, обогнав прекрасную игру Spec Ops: Ranger Elite.

Да, солдат. Это же как надо играть в игру, чтобы не найти самых простых вещей. Я уж не знаю, откуда растут руки у человека, если он не может заставить рейнджера лечь и проползти вперед. А все просто: зажми шифт, и он опустится на колени, еще раз - он займет позицию лежа. А стрейфиться просто уметь надо, солдат.

Напарник контролируется великолепно! Его можно заставить делать все - зажимай шифт и тычь в любую кнопку, вот приказ и отдан. Да если бы у меня были такие солдаты, когда мы штурмовали африканскую крепость Адоахава!!!

Что же касается игры вдвоем - то уж вот полная бесконтрольность! Пробежал





ты вперед, зачистил территорию и ждешь партнера. А он идет и попадает под огонь - бежишь помочь, а врагов своего товарища ты не видишь. Просто бред какой-то!!! Играть вдвоем С.И.С. интересно, видите ли...

Хэй, парни! Кто из вас еще хочет себя попробовать в сражении - вперед!!! Как вам, например, такое - в доме с заложником надо убить обоих террористов, причем через окно, с очень приличного расстояния и с промежутком в несколько секунд. Сложно? Вообще-то, нет. Но очень азартно. Миссии будут протекать в Югославии, России, Ираке, Китае, Вьетнаме и еще куче стран. Причем каждая страна уникальна!

Что касается смертности... Да, она высока! А вы что хотели? Аптечек до... этой самой? Я вот что скажу - прямое попадание в голову - смерть! Зазевался - смерть! Иногда ты молишься на партнера, которому отдал приказ - "Прикрывай меня", слышишь стук пулемета из-за спины и видишь врагов, падающих как пьяные рядовые.

Игра рассчитана на людей, которые хотят полной реалистичности - к примеру в реальном времени преодолеть километр по пересеченной местности (минут пять бежать) в Ираке. И на настоящей войне никогда не будет моря аптечек, как в других попсовых играх. *Spec Ops: Ranger Elite* - это суровый реализм, созданный для настоящих солдат. Все, кто еще не приобрел, - вперед в магазины. Это приказ!

Честь имею.

Майор *Spec Ops*, Дж. П. Модель

*P.S. A Rainbow Six* - попса, хотя и очень хорошая (разве что обделенная по части графики).

Да, тут уж ничего не скажешь, у С.И.С. ляпов в статье было немало, так что просим прощения у всех поклонников тактических симуляторов. Другое дело, что *Spec Ops: Ranger Elite* - игра очень слабая, что бы ни говорил наш уважаемый читатель. И, между прочим, "попсовая" донельзя. Клепают ее на коленке, а потом продают за смешные для западных стран деньги. И лишь таким образом привлекают к ней интерес.

## "СВОЕОБРАЗНОЕ ПО-СВОЕМУ" ПОСЛАНИЕ

Здравствуй, ОРМ! Т.е. мы.

Действительно, насущнейшая проблема: PlayStation деградирует в конвульсиях, а электорат разбредается кто куда. Что делать? Конечно, хотелось бы сохранить лицо путем добавления "2", но где вероятность, что предел в полкосара будет преодолен всеми? Нет ее, нет. А Dreamcast все набирает обороты, и, ах! Система защиты оказалась непрочной. Как бы нам хотелось, чтобы наши благодетели пираты оказались столь же проворными с PlayStation 2! Мы бы их, наверное, даже ради приличия перестали бы гнобить. Мечты, мечты... Главное, читатель какой дурной пошел: мы его материалами по PlayStation 2 сколько времени уже кормим, а он, болезный, никак ориентироваться не хочет. Уже даже и на поводу идем: и попы в "Тактике" полно (а как мы ее не любим! жуть!), и солишен Final Fantasy IX уже растягиваем-растягиваем - порвется, наверное, скоро (ей-ей, пятый номер ему не потянуть), и даже научились рассыпаться в извинениях за вакханалию в "Письмах", а там, где халтура малоприметна (вступление к "Обзору": пояснение к "Управление"), мы (тсс!) молчок. Даже прикол такой есть: одну и ту же пургу из номера в номер перепечатывать. Не срабатывает! Черт побери... "Коды" что ли увеличить? Или от-дать-таки "на растерзание", как завещал великий..., давно обещанную "Ретро"? Ха! Не дожидется! Мало ли что мы обещали. У нас какой журнал? - ком-мер-чес-кий. Мы должны думать о завтрашнем дне. Хотя... Думай не думай, а терять тираж ой как не хочется! Чем же их удержать? Во! Может, как некоторые, статьи по аниме публиковать? Нет, чересчур, засмеют - явное сдирание. А если это как-то хитро завуалировать, ну, под комикс, например. А это идея! Поди догадайся! А еще за стилем следить (за пунктуацией и орфографией нам не под силу): ну, там, всякие смешные идиотские выражения убрать (типа "своеобразна по-своему", "позиционировать положение" и т.д.) А зачем?! Ботва она на то и ботва - чтобы все жрать без разбору. Им фишку покажи - и так поведутся. Вопрос в том, какую фишку показать. Мы как либерально-консервативный журнал, который за 3 года своего паразитического существования на PlayStation менялся только внешне, пыжились-пыжились, пока у одного товарища креатив горлом не попер, и благополучно разрешились мертворожденным уродцем (результат долгого пребывания в зоне радиации, в MGS). Но странное дело - не оценили юмор, подлецы! Значит, его у них и нет в помине или мы ошибаемся (нет, не ошибаемся - прим А.Щ.). Так что же им нужно? Анкету, что ли, организовать? Дорогая наша бот... читательская аудитория, вы нам пишите, что вы хотите, а мы уж вам как пообещаем!!! Система проста.

Редакция ОРМ

Записал: Петрин Е.

Любопытное послание, вам не кажется? Сразу скажу, что примечание от моего имени ("нет, не ошибаетесь"), что вы встретили в тексте г-на Петрина, на самом деле является его частью, а не моими попытками влезть посреди дороги и все, что можно, прокомментировать. Это так, чтобы вы ненароком ничего не напутали. Вообще письмо оригинальное, тут ничего не скажешь. Да, к тому же, носит несколько скандальный характер, а значит, такие любители перепалок на страницах журнала, как мы, просто не могли его не опубликовать. Но шутки шутками, а критикуют нас (если это так можно назвать) по-серьезному. Мы, конечно, могли бы "для порядка" повозмущаться. Или же просто плюнуть на письмо и не публиковать его. Но делать всего этого мы по ряду причин не будем. Читайте и делайте выводы сами.

Сентябрь'2001 №09 (42)

# БОЛЬШЕ НОВИНОК

# TOTAL DVD

ЧЕМ В ЛЮБОМ ДРУГОМ ЖУРНАЛЕ

ЧИТАЙТЕ  
В СЕНТЯБРЬСКОМ  
НОМЕРЕ

КОЛЛЕКЦИЯ  
СТЭНЛИ КУБРИКА  
НА DVD

«ПЛАНЕТА ОБЕЗЬЯН»  
УПРАВЛЯЙ ПЛАНЕТОЙ!

ВЫИГРАЙ DVD-ДИСКИ  
С ПОСЛЕДНИМИ НОВИНКАМИ!

НОВЫЙ ШИРОКОФОРМАТНЫЙ  
ТЕЛЕВИЗОР ОТ PANASONIC

«КРЕПКИЙ ОРЕШЕК»

БЕССМЕРТНАЯ ТРИЛОГИЯ  
НА DVD



ВСЕ, ЧТО  
ВАМ НУЖНО  
ЗНАТЬ О DVD

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ  
НОВЫЙ НОМЕР

Российская редакция:  
119034, Москва,  
Коробейников пер., 1/2, стр. 6  
тел.: 245-8859  
E-mail: reklama@totaldvd.ru



Как мы и обещали, на страницах OPM появилась новая рубрика, в которой будут публиковаться статьи, присланные нашими читателями. Хотелось бы надеяться, что в скором времени вы проявите большую, нежели сейчас, активность в написании подобных материалов, поскольку на данный момент на руках мы имеем не так уж и много ваших обзоров. Пишите, тем более что авторам лучших работ будут вручаться призы. Кроме того, нужно отметить, что читательские статьи практически не корректируются, а потому стоит вас предупредить, что редакция не несет никакой ответственности за факты, изложенные в них.

# VALKYRIE PROFILE

Не так давно компания Enix, прославившаяся своим мегапопулярным ролевым сериалом Dragon Quest выпустила в свет довольно амбициозный игровой продукт под названием Valkyrie Profile, который прославил ее еще больше. И после достаточно продолжительного времени перевода игры на английский язык мы наконец-то имеем возможность в полной мере оценить всю ее амбициозность. Кстати, создала VP компания tri-Ace, также ответственная за разработку такой известной ролевой игры, как Star Ocean 2 (это для тех, кто не в курсе). Но перейдем от банальных прелюдий к более информативной части этой статьи - к непосредственному обсуждению VP.

Сюжет игры довольно оригинален: вы - Lenneth Valkyrie (этакий Чичиков в юбке), богиня смерти, посланная Odin'ом (верховное божество в скандинавской мифологии) в Midgard (мир людей) с целью нахождения и тренировки душ умерших воинов для пополнения небесной армии в преддверии жестокого сражения богов, именуемого Ragnarok'ом, то бишь Концом Света. Короче, всю грязную работу свалили на хрупкие плечи Валькирии. Но с начал-

рающих" сюжетных сцен (слабонервных прошу удалиться), после которых получаете конкретную(ые) душу(и); далее следуете в ближайший "пункт прокачки персонажа" и тренируете его (их) пока не надоеет. А потом всю процедуру повторяем еще примерно раз 20... Вот тут-то и становится понятным, почему в игре присутствует три уровня сложности...

Но немного отвлечемся от этой темы и поговорим поподробнее так называемых Dungeon'ах или, говоря понятным языком, "местах прокачки". Они довольно разнообразны и мало похожи на "пройди от начала в конец, заруби все, что движется" в обычных RPG (за редким исключением, правда). Нет, истреблять монстров вам тоже придется, но теперь упор сделан на только на это.

Практически на каждой локации проглядывают некоторые quest'овые элементы в той или иной степени сложности. Вообще же окружающая среда построена таким образом, чтобы в полной мере задействовать многочисленные способности Валькирии. А ее способностям могла бы позавидовать сама Г-жа Крофт: Lenneth высоко прыгает, лихо машет мечом, делает подкаты и еще много различных "движений". Особо отмечу самую интересную, на мой взгляд, способность Валькирии "стрелять кристаллами". С ее помощью она не только может "замораживать" на время врагов, но и строить кристаллические лестницы и платформы, что иногда бывает чрезвычайно полезно. Согласитесь, любопытно.

А сейчас обратим внимание на боевую систему. После "неудачного эксперимента" в Star Ocean 2 на tri-Ace снизошло вдохновение и она создала потрясающую боевую систему, отличающуюся особой простотой и динамичностью. Вот, что она из себя представляет. Итак, на поле боя одновременно могут находиться до четырех персонажей (включая Валькирию), а за каждого из них отвечает своя кнопка на джойпаде. И путем нажатия этих самых кнопок вы совершаете атаки. Но, что особенно интересно, вы можете атаковать сразу несколькими героями одновременно, создавая красивые комбо-серии. В левом нижнем углу экрана находится шкала-бегунок, заполнение которой напрямую зависит от количества сделанных вами ударов. А когда она достигнет значения 100, вы сможете совершить спец-атаку,



что смотрится особенно красиво. Также, помимо стандартных показателей HP и MP появился новый СТ (change turn), показывающий сколько ходов необходимо для восполнения затраченной энергии (во время СТ герой не может действовать). Но самым любопытным является то, что из монстров можно выбивать предметы. В основном это два типа кристаллов (пурпурный и голубой), которые восстанавливают СТ и добавляют Exp. Впечатляет.

Но вернемся к разговору о "душах". Итак, когда вы достаточно (по вашему мнению) натренировали своего бойца, вы можете отослать его в Valhalla'у (небесное царство), так что к вам он больше не вернется. А вот когда именно это надо делать зависит целиком от вас. Здесь необходимо проявить недюжее стратегическое мышление, так как напрямую от ваших действий и зависит исход игры. Еще одним интересным нововведением в VP является так называемое gametime. Вся игра состоит из больших глав, которые, в свою очередь, подразделяются на периоды. Эти самые периоды тратятся на исследование локаций (в том числе и городских), на поиски мертвых душ. Кстати, их (периоды) можно удалять (если вам невтерпех). В конце каждой главы вам устраивается брифинг, на котором объясняется военная обстановка, а также какие именно войны требуются на данный момент.

Как это ни странно, но графика в игре, по большому счету, двухмерная. Но это совсем не портит VP, а наоборот придает ей особый колорит и стильность. Великолепны прорисованные background'ы и общее буйство красок не могут не радовать глаз. А чего только стоят замечательные аниме и CG-ролики!

Не меньше графического порадовало и музыкальное оформление VP. Сюжетные сцены прекрасно озвучены, впрочем, как и баталии. Что касается музыки, то о ней отдельный разговор. Она поистине великолепна. Музыкальная тематика довольно раз-



ством, как известно, не поспоришь, так что ей ничего не остается делать, кроме как, стиснув зубы, выполнять свое задание.

Вот, собственно, и завязка игры. Но более необычным является то, что в игре присутствуют три уровня сложности, что в свою очередь говорит о многом. Теперь обратим внимание на не менее любопытный gameplay.

Итак, как же происходит эта самая "вербовка" душ. Для начала вы активируете "поисковое устройство" Валькирии для локализации потенциального клиента (в хорошем смысле :), затем летите (!) в данный район, где становитесь свидетелем "душеразди-







# RESIDENT EVIL CODE VERONICA X

нообразна: красивые и грустные мелодии хорошо контрастируют с более энергичными композициями в стиле глэм-рока. Как говорит-ся: "Имеющий уши да услышит!"

Тем не менее у игры имеется один существенный недостаток: ее довольно любопытный, но все-таки однообразный игровой процесс, представляющий собой, по большому счету, банальную "прокачку" персонажей, со временем жутко надоедает. Этому способствует и тот факт, что развитие сюжетной линии сведено к минимуму, который как ничто другое "обнажает" этот немаловажный недостаток, а вместе с ним и далеко не самый продуманный игровой процесс.

Но несмотря на это игра у tri-Ace все-таки удалась. Ведь самое главное заключается в том, что у VP есть то, чего так не хватает играм жанра RPG - оригинальность. Бесспорно, самый интересный игровой продукт, появившийся за последнее время. Настоятельно рекомендую.

**Чайковский Александр (Ghaleon), г. Химки**



На прошедшей в мае E3 компания Capcom представила на суд игровой общест-венности очередную игру из серии Resident Evil - RE Code Veronica X. Игра выйдет уже в августе 2001 года на Sony Playstation 2.

Вообще, история Resident Evil началась еще в 1996 году, когда стараниями Capcom'a на свет появился Resident Evil 1, который имел потрясающий успех и спустя некоторое время появились продолжения этой замечательной игры. В 1998 году вышел Resident Evil 2, еще через год увидел свет Resident Evil 3: Nemesis. В прошлом году появился сделанный на скорую руку Resident Evil Gun Survivor - признаться честно я не ожидал такой игры от Capcom: по сравнению с первыми тремя частями игра выглядела очень посредственно... :(

Также, кроме Playstation резидент за-ветился и на других платформах: первые три части были изданы на PC, затем Resident Evil 2 появился на Dreamcast и на Nintendo 64. Также в прошлом году на DC появилась RE Code Veronica. Сейчас Capcom также разрабатывает Resident Evil Zero, который выйдет на Nintendo Game Cube (сама приставка поступит в продажу только в ноябре 2001 года, но Capcom анонсировала эту игру еще летом прошлого года) и сейчас уже началась разработка Resident Evil 4.

Теперь непосредственно о самой игре. Вообще - то, Resident Evil Code Veronica X это не новая игра, а порт с Dreamcast. Оригинальная версия RE: CV, как я уже упоминал выше, была выпущена в прошлом году на DC и принесла немалую прибыль разработчикам и имела успех среди геймеров. Теперь Capcom решила повторить успех игры на Dreamcast и потировала игру на Playstation 2. Сюжет вновь закручивается вокруг компании Umbrella. Главная героиня игры - Клер Редфилд, после событий, прои-

зошедших в Raccoon City, разыскивает своего пропавшего брата Криса. На этот раз события игры происходят на небольшом острове в море, недалеко от Франции, где располагается секретная лаборатория Umbrella. В лаборатории разрабатывается новый и опасный вирус Code Veronica, который вырвался на свободу, превратив жителей острова в зомби, которые слоняются по улицам в поисках человечинки. По ходу игры Вам предстоит обследовать весь остров и найти пропавшего брата Клер.

Теперь о геймплее. Геймплей мало чем будет отличаться от предыдущих частей резидента: отстреливаем зомби и прочую нечисть, собираем боеприпасы и предметы и решаем головоломки - нашли вещь в месте А, использовали ее в месте В и получили предмет С и так далее.

Враги остались, в общем, те же самые - это, во-первых, наши старые добрые знакомые зомби, а также другие, более опасные враги, - серберы, летучие мыши и т.д.

Теперь о графике. Вообще, игры из серии Resident Evil всегда славилась хорошей графикой (RE: Gun Survivor не в счет!), даже первая часть, выпущенная еще в далеком 1996 году была выполнена на высоком графическом уровне. Во второй части графика была еще более усовершенствована, а чего стоят анимационные вставки...Что касается Resident Evil Code Veronica X, то можно с уверенностью сказать, что графика в игре будет не хуже предыдущих частей, - по крайней мере, размещенные на сайте Capcom скриншоты произвели на меня благо приятное впечатление.

В общем, нас ждет новая порция ужасов и интереснейших приключений в жестоком и ужасном мире Resident Evil. Уже в августе.

**Андрей Егоров**

## АНКЕТА

**Имя\адрес\ контактный телефон\**

---



---



---

**Ваш возраст?**

**Младше 15  
15-21  
старше 21**

**Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.**

---



---



---



---



# ИТОГИ КОНКУРСА В ДЕСЯТОЧКУ

В этом номере мы подводим итоги конкурса "В десяточку", призом в котором был световой пистолет Pelican Virtual Light Gun для PlayStation. Писем с ответами к нам пришло достаточно много и, что неудивительно, практически все они были правильными. Действительно, допустить ошибку в "опознании" игры по скриншоту было достаточно трудно, учитывая, что в том же выпуске журнала, на страницах которого вы и обнаружили "десяточку", были статьи по всем продуктам, "представленным к рассмотрению". Некоторые "оригиналы", правда, находились. Вот пару раз наши читатели ни с того, ни с сего не смогли узнать Dragon Warrior VII... Кстати, хотелось бы высказаться по такому поводу. Ряд читателей, имея выход в интернет, почему-то предпочитают пользоваться обыкновенной, "бумажной", почтой. Честное слово, вы же знаете адрес. Пишите, так и оперативнее получается, и нам удобнее. Конкурсные ответы, присланные таким образом, принимаются.



## ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Lunar 2: Eternal Blue Complete
2. Persona 2: Eternal Punishment
3. Dragon Warrior VII
4. ISS Pro Evolution 2
5. Devil May Cry
6. Panzer Front
7. Tony Hawk's Pro Skater 3
8. Blaster Master: Blasting Again
9. Simpson's Wrestling
10. Crazy Taxi

Узнаете? Это тот самый пистолет, обзор которого вы могли прочитать в майском номере нашего журнала. Это, конечно, вам не GunCop, но по своей функциональности он ничуть не хуже.



Победителем конкурса стал **Зателепа Михаил** из города Москвы. Он-то и целится в вас из честно выигранного пистолета с приведенной выше фотографии. Поздравляем!!!

Призы предоставлены компанией Vellod Impex Ltd, 745-0844

Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

---

---

---

---

---

Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.

---

---

---

---

---

OFFICIAL **PlayStation** РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО «Гейм Лэнд» (учредитель)  
**Дмитрий Агарунов** (директор) dmitri@gameland.ru  
**Борис Скворцов** (фин.директор) boris@gameland.ru  
**Сергей Лянге** (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

**Михаил Разумкин** (глав. редактор) razum@gameland.ru  
**Борис Романов** (почетный редактор) borisr@gameland.ru  
**Александр Щербakov** (редактор) sherb@gameland.ru  
**Екатерина Васильева** (корректор)

Дизайн, верстка:

**Михаил Огородников** (арт-директор) michel@gameland.ru  
**Алик Вайнер** (дизайнер) alik@gameland.ru  
**Леонид Андруцкий** (редактор) leonid@gameland.ru  
**Максим Каширин** (дизайнер) max@gameland.ru

Дизайн обложки: Михаил Огородников

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652,  
«Official PlayStation»

Web-Site:

http: //www.gameland.ru, e-mail: opm@gameland.ru

Рекламная служба:

**Игорь Пискунов** (руководитель отдела) igor@gameland.ru,  
**Алексей Анисимов** (менеджер) anisimov@gameland.ru  
**Басова Ольга** (менеджер) olga@gameland.ru,  
**Крымова Виктория** (менеджер) vika@gameland.ru  
Тел.: (095) 229-4367. Факс: (095) 924-9694  
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

**Владимир Смирнов** (ком.директор) vladimir@gameland.ru,  
**Андрей Степанов** (менеджер) andrey@gameland.ru,  
**Самвел Анташян** (менеджер) samvel@gameland.ru

Техническая поддержка:

**Ерванд Мовсисян** ervand@gameland.ru,

Служба безопасности  
и связь с правоохранительными органами:

**Игорь Акчурин, Глеб Маслов**

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463  
Факс офиса: (095) 924-9694

Тел./факс склада: (095) 207-0962  
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,  
комн.6, ст. метро «Курская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland  
Official PlayStation Magazine, Russia

## В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Большой репортаж о Gran Turismo 3 A-спес, последние подробности о Syphon Filter 3 и Xenosaga, обзор Dark Cloud, Max Payne vs. Dead to Rights или откуда черпает вдохновение Namco. И еще целая куча информации о наших любимых PS one и PlayStation2.





# Интернет-магазин с доставкой

Заказы по телефону можно сделать  
с 10.00 до 19.00 без выходных

ИЗМЕНИЛСЯ  
ТЕЛЕФОН

**(095) 798-8627 (095) 928-6089**  
**(095) 928-0360 (812) 276-4679**

## e-shop

<http://www.e-shop.ru>

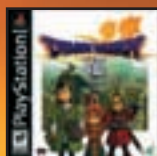
**СВЫШЕ 2.000 НАИМЕНОВАНИЙ**

**ХОЧЕШЬ КУПИТЬ? КУПИ У НАС!**

10 лучших игр



65.99  
(US) Metal Slug X



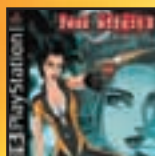
69.99  
(US) Dragon Warrior VII



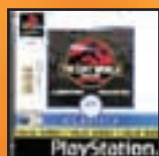
63.99  
(US) Alone in the Dark: The New Nightmare



65.99  
(US) Final Fantasy Chronicles



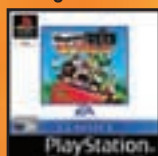
65.99  
(US) Fear Effect 2: Retro Helix



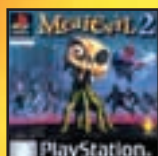
15.99  
(PAL) Jurassic Park: Lost World (Classic)



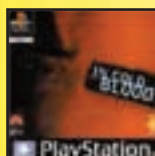
42.99  
(PAL) Need for Speed Porsche 2000



15.99  
(PAL) Theme Park World (Classics)

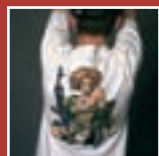


9.99  
(PAL) Medi Evil 2 (рус. версия.)



14.99  
(PAL) In Cold Blood

одежда  
с символикой



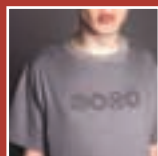
\$19.99  
Белая майка от Gameland



\$19.99  
Футболка с символикой Diablo 2



\$15.00  
Майка с символикой Sony PSX



\$15.00  
Серая майка с символикой SONY



\$19.99  
Футболка с символикой Diablo 2:LoD



(US) Final Fantasy IX



аксессуары, приставки, игры



**\$159.99**  
PS One (NTSC)



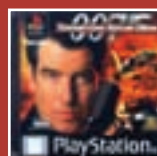
\$39.99  
Dual Shock



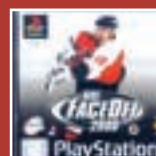
\$42.99  
(PAL) Ace Combat 3



\$15.99  
(PAL) Populous: the Beginning



\$25.99  
(PAL) Tomorrow Never Dies



\$38.99  
(PAL) NHL FaceOff 2000



\$46.99  
(PAL) Euro 2000



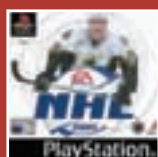
\$44.99  
(PAL) F1 2000



\$44.99  
(PAL) Knockout Kings 2001



\$42.99  
(PAL) NHL 2000



\$42.99  
(PAL) NHL 2001



\$50.99  
(PAL) Ehrgeiz



\$65.99  
(US) Tony Hawk Pro Skater



\$62.99  
(US) Final Fantasy VIII



\$63.99  
(US) Digimon World 2



\$62.99  
(US) Parasite Eve II



\$79.99  
(US) Rhapsody



\$62.99  
(US) Tenchu 2: Birth of the Assassins



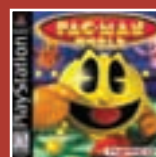
\$59.99  
(US) Dune 2000



\$62.99  
(US) Quake II



\$62.99  
(US) Legend of Dragoon



\$45.99  
(US) Pac-Man World



\$62.99  
(US) The World is Not Enough

Заказы по интернету – круглосуточно! e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

В нашем магазине действует услуга 48 часов MONEY BACK, смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)





# MediEvil 2

**ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!**  
**Рекомендованная розничная цена 250 рублей!**



SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

